HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft
09 SZÁM

PlayStation

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA •

EXKLUZÍV LEÍRÁS

DRIVER 2

AZ AUTÓK • A VÁROSOK • A KÜLDETÉSEK
A VEZETÉS KIRÁLYA VISSZATÉR

BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HE

SZEMLE LÁZ

TINY TANK
THEME PARK WORLD
LEGO ROCK RAIDERS
COOL BOARDERS 4
VANDAL HEARTS II
RENEGADE RACERS
BARBIE RACE&RIDE
EHRGEIZ
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
RALLY CHAMPIONSHIP

CSAK A LEGÚJABBAK...

COLIN MCRAE 2
METAL GEAR 2
SYPHON FILTER 2

SZIGORÚAN TITKOS

TELJES LEÍRÁSOK!
MEDAL OF HONOUR ÉS CRASH TEAM RACING!

VIZSGÁLD A CUCCOT!

HA UNOD A DUAL SHOCKOT, MI MEGMUTATJUK MI MINDENNEL LEHET MÉG A PS-T IRÁNYÍTANI



MICRO MANIACS ■ MIVEL JÁTSZUNK - PSM CHARTS ■ STREET FIGHTER
MÉDIA INTERJÚ, CD ÉS DVD ÚJDONSÁGOK ■ PREMIER MANAGER 2000
COLONY WARS: RED SUN ■ LEVELEZÉS ÉS AZ ELMARADHATATLAN BUTIK

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: **Mike Goldsmith**
Társszerkesztő: **Mark Donald**
Vezető művészeti szerkesztő: **Jez Bridgeman**
Műszaki vezető: **Nicky McClure**
Művészeti szerkesztő: **Milford Coppock**
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: **Justin Calvert**
Rovatvezető (tippek): **Dan Mayers**
Rovatvezető (lemez): **Catherine Channon**
Produkciós asszisztens: **Andrea Toal**

Fotó: **Simon Doods, Martin Burton, Amende Thomas, Jude Edginton**

Munkatársak: **Nick Jones, Steve Brown, Alex Cooke, Andy Lowe, Dean Evans, Steve Merrett, Paul Rose, Sam Richards, Jonathan Davies, Keith Stuart, Chris Buxton, Miles Guttery, Zy Nicholson, Angharad Davies, Matt Pierce, Pete Wilton, Kieron Gillen, James Asthon, Nick Mozle, Lam Tang, Matthew Harvey, Tod Anderson, James Blackwell**

Magyar stáb:
Lapigazgató: **Szabó Zsolt**
Főszerkesztő: **Jancsina Attila**
Főszerkesztő-helyettes: **Horváth Henrik**
Grafikai munkálatok: **Papp Levente**
Szerkesztőségi titkár: **Kapuvári Marietta**
Munkatársak: **Balázs Ildikó, Fülöp Judit, Szabó Zsuzsanna Sara, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Tóvárosi László, Tóth Péter, Földessy Máté, Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor**

PR-kapcsolatok: **dr. Klausz Anikó**
Magyar változat fotók: **Lethenyei László**

Kiadó: **COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.**
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Nyomdai munkák: **Kobalt Produkciós Iroda**
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: **MÉDIA TRADE Bt.**
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: **Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó**

Szerkesztői levél...



A PlayStation nem csak játékgép. Nem csupán egy szürke konzol, amit CD-vel etetve különböző kunsztokra bírhatunk – sokkal több ennél. Először is SONY termékről van szó, és ez máris jól hangzik. Sugall valami többletet, valami szórakoztató, modern feelinget. Másodszor, a PSX összeköt embereket. Közös hobbija lehet többeknek, furcsa történeteket generál (lásd Igazság Fájl), témát ad egyes sajtótermékeknek (hoppá!) és rajongói mindennapjának aktív része. Neves együttesek írnak slágerzenéket a játékokhoz – hol vannak már azok a korai Spektrum-prüttyögések – a játék médiaéletet él, filmből játék lesz, játékból film...

Továbbá megjelennek az aktuális, divatos márkanevek (*No Fear Downhill*), a focicsapatok (*LMA Manager, NHL*), sztárokat ad nekünk, mint Lara és Jill, rajzfilmek hőseivel találkozhatunk, mint Bugs Bunny, és olyan eposzokat élhetünk át, mint a *Final Fantasy* sorozat részei. Egyszóval sugallja a 2000. év életérzését. Nem kell feltétlenül arra gondolnunk, hogy mindenki horrortörténet szereplőjeként éli meg hétköznapjait, vagy *Snake*-ként lopódzva csendesen segíti át a másvilágra ellenfeleit, de a kiugró példáktól eltekintve a PS világa nagyon sokban kapcsolódik a mindennapokhoz, egyre valószerűbb, kézzelfoghatóbb. Elég a várható jövőre gondolni, amikor is a PS2 (hol van még a Karácsony?) számunkra is elérhető lesz, és a filmek és a játék világa örökre és szétválaszthatatlanul össze fog gabalyodni.

A szórakoztatás holnapja tehát ott van, dobozba zárva távoli polcokon, hogy hosszú hajó- és szárazföldi út után táruljon fel előttünk. Bemelegítőnek viszont itt a PlayStation életérzés aktuális kiadványa, benne a szokásos játékokon kívül, ezúttal szélesebb tartalmat ölelve fel, interjú az Irigy Hónaljmiriggyel, mindenféle egzotikus irányítókütyü, és a Butikban rajzfilmhősök. Meg sok minden más.

Mint a demo CD, például. Ahol mindenki figyelmét felhívnám a *Colony Wars: Red Sun*-jára, ami egy meglepően élvezetes darabnak ígérkezik. Lehet kocsit is zúzni, a *Demolition Racerrel.* A többi legyen meglepetés.

A következő oldalig.

Jancsina Attila – főszerkesztő

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

TÖBBET AKARSZ TUDNI? ERRE TESSÉK!

PlayStation Magazin TARTALOM

09 SZÁM
2000 MÁRCIUS





TERVEZET

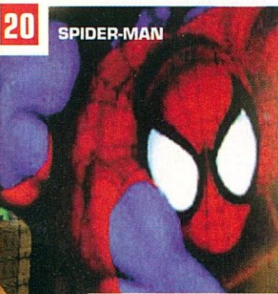
ELŐZETESEK

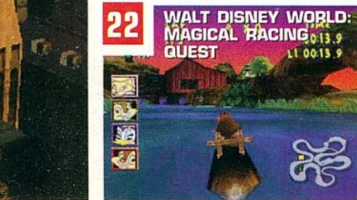
SZÍNES



„Végre kiszállhatunk abból a nyavalyás autóból!”
DRIVER 2 024. OLDAL

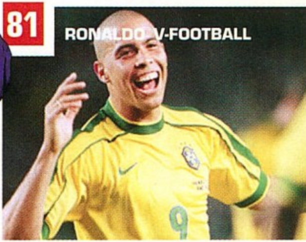

18 MEDIEVIL II


20 SPIDER-MAN


22 WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST


78 MICRO MANIACS


82 STREET FIGHTER EX2 PLUS


81 RONALDO V-FOOTBALL


84 SYPHON FILTER 2


82 STREET FIGHTER EX2 PLUS

„Csúfolódásunk csodálattá alakult, amikor Simon kifogott egy pisztrángot...”
VIZSGÁLD A CUCCOT 036. OLDAL



Tény: ***A hivatalos UK PlayStation Magazin*** **a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja.** Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ a 64. oldalra!

SZEMLE



43 TINY TANK



48 COOL BOARDERS 4

RENDSZERES



88 MÉDIAINTERJÚ

CD-melléklet

Csak rakd be a digitális frizbit a konzolodba és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat.



LE MANS 24 HOURS Játszható demo
Tölts el egy napot a világ leghíresebb autóversenyén az Augusta csapat egyik autójában ülve

ROLLCAGE STAGE II Játszható demo
Ha kipróbálod a demot, te is a plafonon leszel a *WipEout* istálló játékának folytatásától

SPACE DEBRIS Játszható demo
Amikor idegenek támadják meg a Naprendszert, csak a harcedzetteknek van esélyük a túlélésre – kezdj lődözni te is, űrkadét! Te vagy az egyetlen, aki megmentheti a világot.

COLONY WARS: RED SUN Játszható demo
Két izgalmas küldetés a csillagközi saga legújabb fejezetéből. Megadod magad, vagy harcolsz?

DEMOLITION RACER Videó
Ízelítő a romboló erejű játék jövő hónapban érkező demójából

COOL BOARDERS 4 Videó
A Sony hegyideszkás játékának negyedik részében újabb lejtőkön száguldozhatsz majd

MEDIEVIL 2 Videó
Sir Dan Fortesque-el találkozhatsz a hajmeresztően izgalmas horrorjáték folytatásában. A középkori London utcáin még hátborzongatóbbak az élőhalott kalandok

GHOUL PANIC Videó
Lehet, hogy ez lesz az eddigi legpofásabb fénypisztolyos PlayStation-játék? Exkluzív betekintés

GRANDIA Videó
A minimalista látványelemek remek RPG-t rejtenek. A *PSM* ide is bekukkant

HIVATALOS MEGOLDÁS

LETÖLTÉSEK
Final Fantasy VIII • Medal Of Honour • Tomorrow Never Dies • Tony Hawk's

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA













A *PSM* aktuális játékreceptje: végy egy Los Angeles-i helyszínt, adj hozzá némi integrált első személyes módot és egy szexi hősnőt, – Merylt testhezálló ruhában – valamint a PS2-re tervezett bemutató Special Missions-t és az eredmény nem más, mint egy hamisítatlan *Metal Gear Solid 2* felderítő küldetés a májusi E3-as játékbemutatóról.

A JÖVŐ FEJLŐDÉSÉNEK ÉS DIVATJÁNAK PILLANATKÉPE...

METAL GEAR SOLID 2

△ Vajon felcseréli-e Kojima szan Tokiót Kaliforniával?
□ Partnert szerez magának Snake?
⊗ Jön az új korszak a *Quake* után?
○ Olvass, csak olvass nyájas olvasó...

Hírek, vélemények és egy ABSZOLÚT IGAZSÁG a szenvedélyesen várt folytatások folytatásáról...

Soha nem volt kérdés, hogy a *Metal Gear Solid* folytatása létezik. Hideo Kojima mester már tavaly arról biztosított bennünket, hogy a következő részen dolgozik. Ez lesz Snake ötödik útja az MSX-es *Metal Gear*, az SNES-es *Metal Gear: Solid Snake*, a PlayStation 1-re írt *Metal Gear Solid* és a Game Boy-os *Metal Gear: Babel* után. És ez lesz az, amire vágyunk: egy PlayStation 2-re írt *Metal Gear*. Annak ellenére, hogy a szófukar Konamiból semmit sem tudtunk kiszedni, mégis sikerült kiderítenünk, vajon miben töri a fejét Kojima szan...

• Amint azt már Kojima a *PSM* 1-es számában is említette, a Special Missions bemutatkozó részben „új hardware megoldásokkal találkozhatunk". Valóban, itt megtapasztalhatod, milyen a *Metal Gear Solid 2* PS2-őn.
• Jóllehet az európai végleges változat megjelent, a japán Special Missions tartalmaz egy *Quake* stílusú első személyes módot. Bár Kojima szerint ez nem több, mint puszta próbálkozás, okosabb azt hinnünk, hogy a PS2-es verzión ez maradandó választási lehetőség lesz.
• A mester mindig is elismerte, hogy „a hollywoodi akciófilmeknek erős a befolyásuk". Egybevetve a lehetséges helyszínekről fecsegő Internetes pletykákat és azt, hogy Kojima nemrégen találkozott a *The Matrix* alkotóival, a Wachowski testvérekkel, úgy néz ki, hogy a PS2-es *Metal Gear* az Államokban fog játszódni. Noha a szóbeszéd szerint a cselekmény alapvetően New York-i, a *PSM* megkockáztatja azt a feltételezést, hogy úgy, mint Kojima, Snake is tesz egy utat Los Angeles-be, bár azt mondják az okosok, hogy John Carpenter *Metal Gear*-szerű filmje, a *Szökés New York-ból* (1981) jobb volt, mint a második rész, a *Szökés Los Angeles-ből* (1996)...
• A Special Missions-ben szerepel a különféle eszközökkel jól felszerelt Meryl Silverburgh, akinek Snake lopakodós ruhájához hasonló viselete van. A *The Art Of Metal Gear* c. könyv vázlataiban pontosan ugyanilyen ruházatban láthattuk Merylt. Megkockáztatjuk a feltételezést, miszerint találkozunk még vele a PS2-n.
• Hideo Kojima ott lesz Los Angeles-ben a májusi E3-as játékbemutatón. Mi sem maradunk le, és egy exkluzív interjút készítünk vele az *MGS2*-ről, ezenkívül bemutatjuk az első eredeti képeket az új játékról! EZ MÁR TÉNY! ■



LOADING

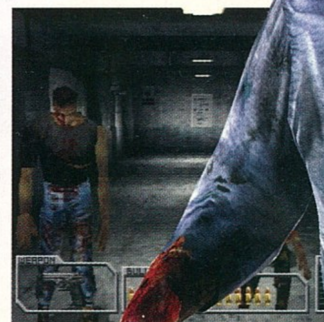
HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...





Hölgyeim és uraim, ezennel megadjuk önöknek a lehetőséget, hogy szétlőjék a szörnyűséges Licker Monster fejét.



LÉGY GYORS VAGY ZOMBIELEDEL

PSM EXKLUZÍV!

A JÓ, A ROSSZ ÉS AZ ÉLŐHALOTT

A ZOMBIK VISSZETÉRÉSE NÉMI *TIME CRISIS* BEÜTÉSSEL – EZ A *RESIDENT EVIL: SURVIVOR*

Nem mindenhol nyílik lehetőségünk annyi gonosz zombit halomra lődözni, mint ebben a játékban. Az Eidosnak köszönhetően a *Resident Evil 3: Nemesis*-re való hosszú várakozás után két *Resi* is kísérthet a rémálmainkban.

Először a *PSM 06.* számában találkozhattunk a *Resindent Evil: Survivor*-ral, amely tulajdonképpen a japán *Biohazard: Gun Survivor* átirata. A *Resi* és a *Time Crisis* keresztezéséből született játék támogatja a G-Con 45-öt, ezért most már nem kell Racoon City lakói ellen egy szimpla Dual Shock-ra hagyatkoznunk.

A G-Con a játékban kettős funkciót tölt be: az élőhalottak ólommal való telepumpálásán kívül a karakterünket is ezzel lehet mozgatni. Ha a fegyvert eltartjuk a képernyőtől, a ravasz meghúzásával haladhatunk előre, az oldalsó







Fejlövés! A darabokra robbanás helyett a zombik most már a lövésnek megfelelően sebződnek. Szedd le a lábát! Lődd szét a gyomrát! Satöbbi...





gombokkal pedig jobbra és balra. Az oldalgombok duplaklikkjével lehet 180 fokban megfordulni, a ravasz kétszeri meghúzásával hátrálni, ha pedig még egyszer meghúzzuk, a karakter futni fog. Igaz, hogy nem egy kifejezett analóg irányítórendszer, de összehasonlítva a *Time Crisis* kötöttpályás akciójával elmondhatjuk, hogy fénypisztolyos lövöldözésről szóló játékban még nem tapasztalhattunk ilyen szabad mozgást. Ha pedig ismét a képernyőre célzunk, a *Survivor* elkápráztat a maga enyhén fröcsögős akciójával – fej, test és végtaglövések, na meg az ennek megfelelően sebződő zombik. Frankó.

A *Resi*-sorozat többi tagjánál megszokott szépen kidolgozott történetek helyett a *Survivor* valami egyszerűbbet kínál. A játék főhőse egy névtelen fickó, aki egy helikopterbaleset következtében elvesztette az emlékezetét, és egy bizonyos T-Vírus által megfertőzött városban tért magához. Miután talál egy pisztolyt, és a rátámadó zombit ártalmatlanná teszi vele, elindul a városban, hogy kiderítse, ki is ő valójában. Miközben szorgalmasan lődözi az élőhalottakból álló lakosságot, apránként összeáll a kép hősünk valóságos kilétéről. Az akció olyan színhelyeken játszódik, mint a kaszinók, színházak vagy templomok, és valamennyiben olyan, a *Resi*-ből már ismert dolgokat találhatunk, mint a kulcsok, a lőszer vagy az egészségpontok, és végül, de nem utolsósorban a főhős kilétére utaló jelek.

Igaz, hogy a *Resident Evil: Survivor* nem a *Resi 4* – ezt a címet már levédte Shinji Mikami, a másik három *Resi* szülőatyja – viszont bátran állíthatjuk, hogy egy igen jól sikerült játékkal van dolgunk. A töltési idők rövidek, a történet kibontakoztatása jól időzített, meglepően sok fordulattal találkozunk játék közben, és bár a rejtélyek egy kissé könnyebben megoldhatóak, mint általában, a játék valódi feszültséget kelt. A zene hátborzongatóvá válik, ahogy az élőhalottak megjelennek, és szinte követeli, hogy mozogjunk gyorsan és lőjünk még gyorsabban, ha nem akarunk zombieledellé válni. Ehhez még jönnek az előző részekben megismert szörnyek és egyéb elátkozott lények, egyszóval szinte biztosan állíthatjuk, hogy a *Survivor* bombasiker lesz. A következő havi szemlében még találkozni fogtok vele.

„A Survivor lehetőséget nyújt célzott fej- és testlövésekre."

Jó híreink vannak azok számára is, akik a régóta porosodó G-Conjukat többre tartják annál, hogy sétáló hullákat lődözzenek vele. A *Point Blank 2* és a *Mighty Hits 2* után három újabb lövöldözős játék van készülőben, valamennyi a SCEE gondozásában. A demo CD-n is megtalálható *Ghoul Panic* egy rajzfilmszerű elátkozott házban játszódik, ahol különféle szellemekbe és kísértetekbe lőhetjük bele a tárakat. Nem megerősített források szerint a következő játék a *Resque Shoot Bu Be Bo* lesz, amelyről a 21. oldalon olvashattok részletesebben. A csapat legerősebbje azonban az 1998-as keménymagos sikerjáték folytatása, a májusban megjelenő *Time Crisis: Project Titan*. A játékot kifejezetten PlayStationre tervezték, tehát itt nem egy játéktermi *Time Crisis* átiratról van szó. Jelenleg nem tudunk sokkal többet mondani erről a játékról, viszont a következő számban, miután már beszéltünk a Namco tokiói illetékeseivel, többet fogunk tudni róla. ■ **MG**

MARGÓ-SZÉLEN

A legfrissebb pletykák, suttogások és a mindentudó bólintások. Egy szót se.

• A Namco egy újabb G-Con-os lövöldözős játékkal fog előállni, de sajnos csak Japánban. Az újabb *Point Blank*-szerű játékban ismét letesztelhetik fegyverforgató képességeiket a vállalkozó szelleműek. A fejlesztés a Raizing nevéhez fűződik és információink szerint a játék teljesen 3D-s, interaktív szintekből fog állni. Nagyon helyes...



• A Dragonstone már fejleszti a *Dragon's Lair 3D*-t a PlayStation 2-re. Az eredeti játéktermi változat, a *Dragon's Lair* a 80-as évek egyik leglátványosabb és egyben legunalmasabb játéka volt. Az új játék azonban állítólag szabad mozgású 3D-s akció lesz, a *Prince of Persia* hagyományait követve. A megjelenés dátumát még nem közölték. A jó munkához idő kell...

• A szóbeszédek szerint az Acclaim egy PlayStation 2-re készülő szörfös játékon dolgozik. Kérdésünkre azt válaszolták, hogy a hírnek semmi valóságalapja nincsen, viszont készülőben van egy másik, igen ígéretes játék az új generációs konzolra. A címe? *Ferrari 360 Challenge*. Hatalmas játéktermi siker, jól csengő név. Na ennek még utánanézünk.

• Nemrég nyitotta meg saját online áruházát az EB és a Game. Ezáltal napi 24 órában kamatoztathatjuk a vásárlóerőnket, szóval hogyha valaki úgy gondolná, hogy nem tud tovább a *Cyber Tiger* nélkül élni, az csak csatlakozzon fel és máris magáénak tudhatja ezt a kiváló játékot. A webcímek: www.eb.uk.com illetve www.game.uk.com. És ha mindez nem lenne elég, az online szolgáltatás használatával hűségpontokat is szerezhetünk! Gondoljatok a jövőtökre, srácok!







„Indulhatunk új pályákon Olaszországban, Kenyában és Ausztráliában"









Csak a ti kedvetekért. A Colin új büszkeségei, a Ford Focus, na meg a játék Arcade változata. Mindez a tiéd lehet. Szemle? Jövő hónapban.

RALLYHÓ!

ÚJRA PÁLYÁN A COLIN

MCRAE DUPLA DINAMITJA

A programozók lassacskán befejezik a *Colin McRae Rally 2* részleteit. A sárfoltos autók áprilisban térnek vissza a PlayStationre, kiegészülve a Colin legújabb büszkeségével, a Ford Focussal.

A hír különlegessége, hogy tulajdonképpen nem egy, hanem KÉT játékról van szó. Az 1998-as maximálisan valósághű *Colin McRae Rally* szimulátor folytatásán kívül itt a vadiúj *Colin McRae Arcade* játék. A két játékhoz különböző pályák, versenyek, időmérők és bajnokságok tartoznak.

Az Arcade változatban sokkal keményebbek a szintek, mivel a Colin csapat a különleges autókhoz különleges pályákat is tervezett. Indulhatunk új pályákon Olaszországban, Kenyában és Ausztráliában, illetve válogathatunk az eredeti játék klasszikusnak mondható pályái közül is. Egy sor új autó is elérhető, a hagyományos gépektől egészen az olyan újdonságokig, mint a Peugeot 205 vagy a Toyota Corolla. Természetesen magát a játékot is alaposan felújították, ami alatt mi most azt értjük, hogy miközben áttörtetünk a sövényeken és felkenődünk a falakra, az autónk olyan látványosan esik darabokra, mint még soha.

Ennek megfelelően kedvenc navigátorunk, Nicky Grist szókincse is jelentős bővülésen ment keresztül, amit főleg olyankor csillogtat meg, amikor elrontunk valamit. Hiába, ha a valósághűségről van szó, a programozók minden követ megmozgatnak.

Grafikai téren elmondható, hogy a játék a PlayStation határait feszegeti. Guy Wilday, a producer szavaival élve: „A grafika valahol a PS1 és a PS2 szintje között helyezkedik el."

Szóval elő a bukókat és az ötpontos biztonsági öveket... ■

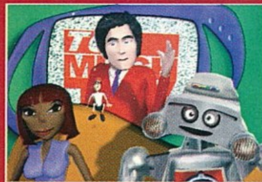
>>Jobb, mint a *GT2?* Ne hagyd ki a következő számban megjelenő Szemlét és az azt követő demot.>>



MARGÓSZÉLEN

• Nagy dolgok vannak készülőben. A *Tomb Raider 3* márciusban lesz platinalemez. A nagy esemény megünneplésére a Lara-hasonmás Lara Wellert tetőtől talpig be fogják festeni platinafestékkel! Ez az! Aki kíváncsi a fémszínű Larára, az megnézheti a www.sceneone.co.uk webcímen, ugyanis élőben fogják közvetíteni az eseményt. Ha pedig lekésnél a dologról, megnézheted a felvételeket a www.eidos.com-on.

• A videojátékok TV-s világa fordulóponthoz érkezik márciusban. Ötödikétől kezdődően ugyanis a Channel 5-ön új játékokról szóló műsor indul, méghozzá animált műsorvezetőkkel. Lejárt az unalmas bemondók, a divatjamúlt hús-vér műsorvezetők ideje! Itt a Too Much TV! Lesz benne kocogó hírolvasó, időjárásjelentő hölgyike, és még egy robot is. Vasárnap reggelenként lesz látható a Planet 24 című reggeli műsorban, fél óra hosszat fog tartani, és jó lesz. Legalábbis reméljük.



• A Sunsoft tavaszi felhozatalának első tagja a *Yeh Yeh Yeh Tennis*, amely, mint a neve is mutatja, egy teniszjáték, és áprilisban kerül a boltok polcaira. Ezután következik az *Eternal Eyes* című RPG, majd április végén a *Futsol Soccer Madness*, amely a *Puma Street Soccer* folytatása. Végül májusban jelenik meg a *Blaster Master Blasting Again* (nem vicc, tényleg ez a címe.).

• Óvakodjatok a *Hogs os War*tól! Az Infogrames új fordulóalapú 3D-s stratégiai játékáról van szó, de nem olyan komoly a dolog, mint gondolnád. Mert annak ellenére, hogy játszhatunk angol, francia, amerikai, japán és orosz hadseregekkel, a katonák egytől egyig disznók. Igen, disznók, más szóval sertések. Megvannak a szokásos küldetések, az egy vagy több játékos által játszható szintek, és mindet disznók játsszák. Rá kellett jönnünk, hogy a disznók tulajdonképpen aranyos állatok, és egészen vicces, amikor ott szaglásznak össze-vissza a csatamezőn. Vannak továbbá vicces fegyverek is, kifejezetten a vicces disznók számára tervezve. Szóval, *Hogs of War*, hamarosan a boltokban!

KINEK KELL A PLAYSTATION 2?

A SONY TAVASZI MEGLEPETÉSE

A SCEE 11 ÚJ PS1 JÁTÉKOT DOB PIACRA

Mint azt már sokan tudják, március 4-én jelenik meg egy bizonyos új generációs konzol Japánban. Előreláthatóan valamikor karácsony tájékán jut el hozzánk ez a csoda, de addig is itt van egy kis csemege a PS1-ekre. A Sony tavaszi felhozatala a következő...

• ***Everybody's Golf 2:*** Mindenki kedvenc golfjátéka visszatér. Japánban már kapható, és a *Golf Paradise* – egy PS2 játék – fejlesztői készítették.

• ***MediEvil II:*** A SCEE Cambridge-i fejlesztői keményen dolgoznak Sir Dan Fortesque visszatérésén. A 19. századi Londonban játszódó történet Dickens-es hangulatú, mágiával körített ökörködést ígér.

• ***SaGa Frontier II:*** Kifejezetten japán, nagypályás RPG, vagy tucatnyi főszereplővel. Különlegessége a szépen kivitelezett, festményszerű grafika.

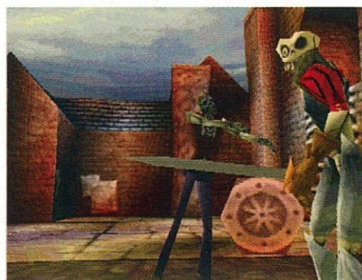
• ***Star Ocean:*** 20 évvel az eredeti 16 bites játék megjelenése után itt a folytatás. Epikus szerepjáték, ahol a főhős egy katona, aki találkozik egy mágikus képességekkel bíró hölggyel. Hát nem gyönyörű?

• ***Star Ixiom:*** A Namco nagy múltú 3D-s űrhajós játékának felújított változata. Érdemes megjegyezni, hogy az ellenséges hajók olyan klasszikusokból származnak, mint a *Galaga*, a *Galaxian* vagy a *Star Blade*.

• ***Terracon:*** Csak nagyon keveset lehetett megtudni erről a projektről, kb. annyit, hogy egy kaland-akció-lövöldözős-és-még-sok-minden játékról van szó.

• ***Dragon Valour:*** Van némi köze a 8 bites időkből származó *Dragonbusters*-hez. Házasodjunk meg és lovagoljunk repülő gyíkokon. Hát persze, hogy RPG.

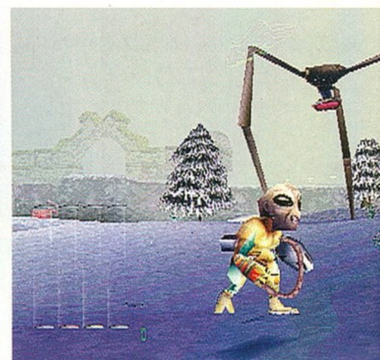
• ***Time Crisis: Project Titan:*** Régebbi nevén *Time Crisis Alpha*. A Namco lövöldözős játéka újabb érv a G-Con-ok szekrény aljából történő előkaparására.

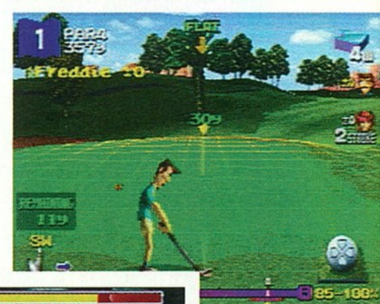


• ***Chase The Express:*** Gondolhattuk volna. Egy terroristáktól hemzsegő, Európán átrobogó vonaton játszódó kalandjáték, erőteljes *Metal Gear* és *Under Siege 2* beütésekkel.

• ***Demolition Derby 3:*** A Psygnosys kiadásában és a Studio 33 (az F1'99 készítői) fejlesztésében megjelenő játék, a *Carmageddon* és a *Gladiators* frontális ütközése. Még több autózúzás...

• ***Ghoul Panic:*** A *House Of The Dead* és a *Point Blank* rajzfilmszerű keresztezése, ahol egy szellemektől hemzsegő házon kell keresztülverekednünk magunkat, miközben fénypisztolyunkkal halomra lődözzük a kísérteteket. ■







A PlayStation tavaszi kínálata: ***MediEvil2, Terracon, Everybody's Golf 2, Ghoul Panic*** és a ***Dragon Valour.***

PORSCHE-ŐRÜLET

SRÁCOK, ÁLLJATOK MÁR ODÉBB AZZAL AZ AUTÓVAL...

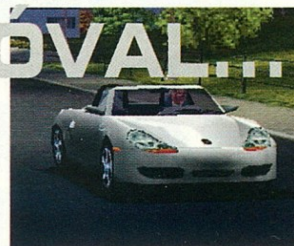
PORSCHE 2000: CSAK A NEVÉBEN *NEED FOR SPEED?*

Izgalom fogadta az EA bejelentését, miszerint piacra dobják a *Need For Speed: Porsche 2000*-t. Bár a sorozat legutóbbi részében, az *NFS4*-ben végre megjelentek az autókon látható sérülések, a játszhatóság terén nem sokat javult a játék az elődjéhez képest. Úgy tűnik, mintha az *NFS* sorozat egy kissé megfáradt volna...

„A játékban megtalálható mind a negyven Porsche modell, így a klasszikus 550-es Spyder is..."

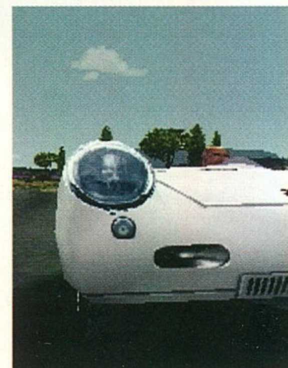
Lehet, hogy így van, de azért ne ítéljünk ilyen gyorsan. Igaz, hogy ez szám szerint az ötödik *Need For Speed*, az EA kanadai csapata mindent elölről kezdett a *Porsche 2000*-ben. Teljesen átírták például a fizikai modellt, és ezzel tényleg valósághűvé váltak az ütközések, amelyek nem csak az autó egyedi beállításait, de az elszenvedett sérüléseket is figyelembe veszik. A grafikus engine-t is újraépítették egészen az alapoktól, csak hogy minél látványosabb legyen a kilenc NFS-stílusú országúti és három hagyományos versenypályát felsorakoztató játék.

A legnagyobb előrelépés azonban – legalábbis a játékosok szemszögéből – a Factory Driver Mode beépítése a játékba. Először a *Gran Turismo* rukkolt elő az ötlettel, hogy RPG elemeket vigyen be az autóvezetésbe, de a *Porsche 2000* továbbviszi a karrierépítés alapötletét. A történet 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket a Porsche stuttgarti gyárába tesztpilótának. Az évek során egyre tökéletesítenünk kell a vezetési képességeinket, és nem csak a saját autógyűjtemény létrehozásához szükséges pénzt kell összeszednünk, de azt is ki kell érdemelnünk, hogy minket bízzanak meg az új prototípusok tesztelésével.



A játékban megtalálható mind a negyven Porsche modell, így a klasszikus 550-es Spyder is, tehát a siker szinte biztosított. A *Porsche 2000 jó* eséllyel pályázik arra, hogy új életet vigyen az EA legrégebb óta futó autóverseny-sorozatába. ■





A Porsche 2000 **tovább viszi a karrierépítést, mint az autóversenyek RPG-je, a *Gran Turismo.***

MARGÓSZÉLEN

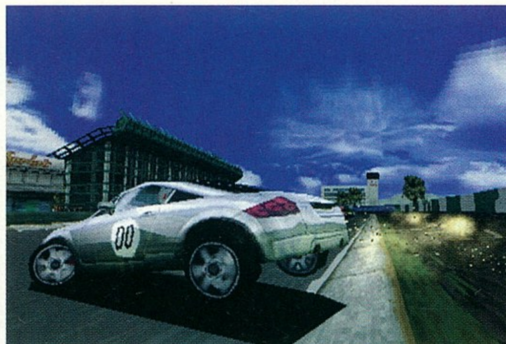
• Mindennél jobban szereted George Lucas munkáit? Mostanában a *Star Wars (Baljós Árnyak)* a kedvenc filmed? Akkor jobban teszed, ha benézel Londonban a Barbicanba, április 13-a és szeptember 3-a között, ahol egy kiállításon mindent megtalálhatsz, ami a Csillagok Háborújával kapcsolatos. 3PO és R2D2 eredeti vázlatait, a Podracerek modelljeit, és Ralph McQuarrie, a filmbeli univerzum tervezőjének festményeit. Filmbeli űrhajók – például a Millenium Falcon és az X-Wingek – modelljei is láthatóak lesznek. Kötelező megtekinteni a jelmez kiállítást, ahol körbejárhatod Darth Vader és a birodalmi harcosok ruházatát. Lesz egy olyan bolt is, ahol majd minden olyan, a filmmel kapcsolatos dolgot megvehetsz, amire nincs is igazán szükséged. Felnőtteknek tíz, gyerekeknek nyolc font. Nagyszerű.



• Rooby Rooby Roo! A világ leghíresebb dán dogja, Scooby Doo végre talált valakit, aki érez magában annyi erőt, hogy felkarolja. A hatalmas THQ ragadta meg az alkalmat és Scooby Doo-t, hogy 2003-ig szóló licensz-szerződést kössön vele. Remélhetőleg még az év végéig készen áll majd a megjelenésre az új játék. Reméljük, hogy egy nagy 3D-s kalandjáték lesz. Két jótanács a THQ-nál lévő barátaink számára:
1) Daphne-nak muszáj szerepelnie benne, annyira aranyos. 2) Azt a kis idegesítő Scrappyt pedig mindenképpen ki kell hagyni!

• A Namco bejelentette, hogy öt nagyszerű együttessel kötöttek szerződést a *Ridge Racer V.* zenéjének elkészítésére. De kik ezek? Nos azt írják, hogy „népszerű zenészek” és a „híres japán zeneszerző” Mijk Van Dijk. Hogy nem hallottál még a Boredomsról, a Cibo Mattoról és a Seagull Screaming Kiss her Kiss her-ről? Na mindegy, egyébként a játék ezen kívül kompatibilis a NegConnal, a JogConnal, és a Dual Shock Joypad mindkét típusával.









A *TOCA* következő részének készítője Gavin Raeburn mesél az új pályákról, autókról, valamint a PlayStation 2-vel kapcsolatos terveiről.



INDÍTSUK A MOTOROKAT...

GAVIN RAEBURN

AZ AGY A *WORLD TOURING CARS* MÖGÖTT

Gavin Raeburnnel, a Codemasters cég által jegyzett *TOCA* sorozat fejlesztőjével beszélgettünk. Az exkluzív interjúban megtudhatunk pár dolgot a sorozat következő eleméről, a várva várt *World Touring Cars*ról.

PSM: Mire összpontosít leginkább az új játék?

Gavin Raeburn: Egyszerűen a valaha PlayStationön megjelent legjobb, legszórakoztatóbb autóversenyzős játékot szerettük volna megteremteni. Hogy ezt elérjük teljesen új alapokról kellett indulnunk. A *TOCA* 1 és 2 fejlesztése során tanultakból kiindulva, olyan új elemek bevezetésével, melyek az eddigiek során hiányoztak, próbáltuk a minden szempontból ideális autóverseny-szimulátort megteremteni. Minden olyan tényezőt, amely a játék élethűségét növeli, újragondoltunk és átterveztünk. Az autók sérülései, a versenyközeli élmény, a számítógépes versenyző intelligenciája, a pályák variálhatósága, a kocsik és ütközések fizikai tulajdonságai mind, mint a játék fejlesztésének kiemelkedően fontos részei jelentek meg.

PSM: A *World Touring Cars* cím a játék globális jellegét mutatja. Jellemző lesz ez magára a játékra is?

Gavin Raeburn: Igen, a játékosoknak alkalma nyílik, körbeszáguldani a Földet. Ennek megfelelően öt nagyobb földrészen – Európán, Észak-Amerikán, Dél-Amerikán, Ausztrálián és Japánon – áthidaló veresnysorozaton vehetnek részt. Azon dolgozunk, hogy az előző *Touring Car* játékokhoz képest megduplázzuk a pályák számát, és a sokszínűség, ami ezeket jellemzi különösen elégedetté tesz. A palettán szerepelnek szűk városi körutak, csakúgy, mint pár F1-es terep, valamint számos, a saját ötleteink alapján kialakított pálya.

PSM: És milyen kocsikkal száguldozhatunk?

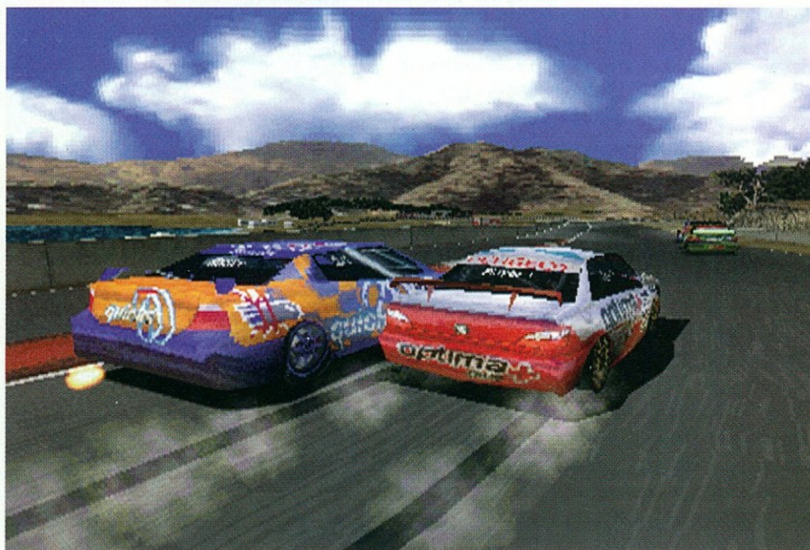
Gavin Raeburn: Lesz néhány Peugeot, Toyota, Renault, Volvo és Nissan modell. Ezek mellet olyan csemegék is megtalálhatóak lesznek, mint az Audi TT és a Subaru Impreza.

PSM: Eddig sokat bírálták az autók sérülésrendszerét. Mennyiben lesz ez más most?

Gavin Raeburn: A játékban mindazok a törészónák megtalálhatóak az autó-







kon, mint a való életben. A kocsikat felépítő minden különálló rész egymástól függetlenül sérülhet, attól függően, hogy a kocsi melyik oldalával ütközünk. Ez azt jelenti, hogy ha például frontálisan beleszaladunk egy lámpaoszlopba, akkor a kocsink eleje a lámpaoszlop formájának megfelelően fog deformálódni, és az elváltozás nagyságát a fellépő erő fogja meghatározni. Ha pedig egy autó bizonyos nagyságú sérülést okoz a saját kocsinkban, akkor egy ennek megfelelő nagyságú nyom maradandóan látható lesz.

PSM: Mennyiben fogják az autók menettulajdonságait meghatározni a sérülések?

Gavin Raeburn: Az ütköző zónák úgy működnek, mint a valóságban. Tehát addig gyűrődnek, amíg a belső biztonsági részt el nem érik. Teljesen összetörhetjük az autónkat, elveszíthetjük az egyik kerekünket, és így is, a valóságnak megfelelően végigkacsázhatunk három keréken a pályán.

PSM: A számítógépes versenyzők viselkedése a valóságos autóversenyzők viselkedését idézi majd?

Gavin Raeburn: Minden olyan pályán, ahol a gyakorlatban is versenyeznek touring autók, ott valóságos versenyzői magatartások adatai alapján alakítottuk ki a számítógépes szereplő reakcióit. Minden kocsinál meglesz a megfelelő kanyar ív, féktávolság, maximális sebesség, gyorsulás, és minden MI versenyző elkövetheti azokat a hibákat, amit a játékosok.



„Teljesen összetörheted a kocsidat és még így is végigkacsázhatsz a pályán"

PSM: Mit hozhat a jövő az autós játékok terén, a PlayStation 2 megjelenésével?

Gavin Raeburn: Azt hiszem, hogy a technikai oldal kevésbé lesz lényegi tényező a játékokban. A kerettörténet és a játszhatóság még az eddigieknél is fontosabbá, az autók fizikai jellemzőinek valósághű kialakítása pedig alapkövetelménnyé válik. Az ütközések megjelenítését tovább fejlesztik, és a kocsikon keletkező sérülések is kidolgozottabbak lesznek. A számítógépes versenyzők tulajdonságain az emberi tényező eddigieknél is hangsúlyosabb figyelembevételével lehetne javítani. Természetesen nagyot fognak fejlődni a speciális effektusok – a polygonok számának növekedése szükségszerűen az időjárás hatásainak részletesebb kialakítása, valósághűbb animációk stb., felé tereli a fejlesztést.

PSM: Van bármilyen terv egy *Touring Car* megjelenítésére az új konzolon?

Gavin Raeburn: Nos, ezt majd meglátjuk. **DM** ■



Catherine Channon, a Sky One boszorkányos hajú riportere otthagyja a képernyőt, és a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet...

SZÓCSŐ

ELNÉZÉST URAM. VAN ÖNNEK ERRE LICENSZE?

Egy jó ideje megfigyelhető, hogy a játékok képe szép lassan megváltozik. Már nem arról szól a dolog, hogy a lehető legjobb játékot alkossák meg, hanem, hogy a lehető legtöbb pénzt zsebeljék be. Tíz, talán még öt évvel ezelőtt is olyan mélyre áshatta az ember egy játékba magát, hogy nehéz lehetett visszatalálni a való életbe. Most azonban úgy tűnik, a kiadók eladták a lelküket a piacnak. Az eredetiség már nem egy alapvető követelmény. Minek megerőltetni magukat egy új játék kitalálásával, ha megtehetik, hogy csak felfrissítenek és újracsomagolnak egy régit?

A gyakorlat, hogy megvesznek olyan népszerű címeket, mint a *Star Wars (Baljós Árnyak)*, a *Tomorrow Never Dies*, és csinálnak belőlük egy-egy rosszul játszható játékot, elfogadottá vált. És mivel a nagy forgalmazói láncok egyre inkább kapnak ezekre a címük miatt könnyen eladható játékokra, nem csoda, ha a kiadók tömegével tudnak ezekből eladni.

Egyre kevesebb az olyan játék, mint a *Final Fantasy VIII*, ami nem probléma a játékosok többségének, de mi lesz azokkal a megszállottakkal, akik a játékipart azzá tették, ami ma? Egyre inkább elvesztik a lelkesedésüket látva ezeknek a címük alapján eladható játékoknak a gyermekien egyszerű felépítését. Bár ez a folyamat sokaknak elkerülhette a figyelmét, mégis nagy hatással lehet a jövőre nézve. Egy iparágban, ahol valaha a játszhatóság volt a meghatározó elem, most a pénz vette át a hatalmat, és sok minőséget jelző cím nem tud megfelelő eladási statisztikát produkálni, mert nincs mögötte a megfelelő háttér. Sokszor hasonlítják össze a zenét és a játékokat. Vajon mikor jön el az az idő, amikor a játékok világában is az lesz a jellemző, ami zenében a Spice Girls világa? Nos, lehet, hogy már el is jött... ■

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

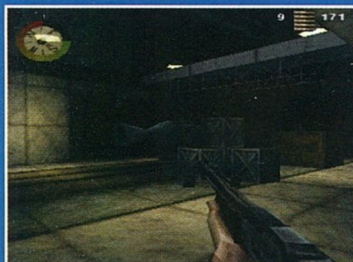
5. Medal of Honour

„Azt mondták, hogy a náci belső gépezet áthatolhatatlan. Rosszul tudták."
Rendező: Steven Spielberg

A CSELEKMÉNY:
A Második Világháború vége felé a Szövetségesek létrehozzák a Stratégiai Szolgálatok Irodáját, hogy belülről vezessenek titkos támadásokat a német hadigépezet ellen. A többszörösen kitüntetett Jimmy Pattersont dobják ellenséges vonalak mögé, és több titkos művelet révén be kell kerülnie, majd szabotálnia kell egy hírhedt SS vezető által irányított, erősen védelmezett náci bázist. A Szövetségesek úgy gondolják, hogy a bázison közel állnak az atombomba kifejlesztéséhez. Pattersont ketten segítik céljai elérésében: a francia ellenállás egy tagja, valamint egy, a bázison lévő náci kettős ügynök. Az egész háború kimenetele ennek az akciónak a sikerétől függ.

A LÉNYEG:
Egy Bond jellegű film, de ezúttal Második Világháborús köntösben!

SZABAD UTAT NEKI, VAGY POKOLBA VELE?
Amit Mr. Spielberg el akar érni, azt el is éri. A Dreamworks csinálta a játékot, úgyhogy biztos előjoga lenne a filmhez. Nagyszerű befejezése lenne a Második Világháborús trilógiájának
Schindler Listája – A sötét oldal
Ryan közlegény megmentése – Tökéletesen realisztikus harcjelenetek
Medal of Honour – Emberközeli kép a titkos akciók nem elfeledett hőseiről.
Carlyle egyre növekvő izomtömege jól mutatna, Byrne többször bizonyította, hogy tud rossz lenni (pl: *Közönséges bűnözők*), és Spielberg barátai közül biztos meg tudná győzni valaki De Nirót, hogy vállalja el az OSS parancsnoki tisztét. Részletes korbírálat, sok feszültség, a világ náci perspektívából. A Das Boot, a James Bond és a Die Hard filmek egyvelege. Most már jöjjön a film kérem.

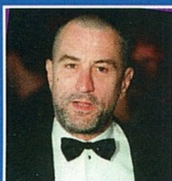


A gonosz Willem Dafoe bármelyik doboz mögött rejtőzködhet.

SZEREPOSZTÁS


▲ Jimmy Patterson tizedes – Robert Carlyle


▲ Náci kettős ügynök – Willem Dafoe


▲ OSS főparancsnok – Robert De Niro


▲ A vonzó, de intelligens nő a francia ellenállástól – Juliette Binoche


▲ A gonosz SS parancsnok – Gabriel Byrne

Képek: All Star

A JÖVŐ ARCA GONOSZ...

MÉG TÖBB DOHÁNY, RAIMI!

EVIL DEAD FOLYTATÁS PS2-RE

Míg a munka folytatódik az *Evil dead: Ashes 2 Ashes* című játékon, amely Sam Raimi sötét humorú horror trilógiájának alapján licensz-szel készül, a játék kiadója, a THQ már most a sorozat PS2-re való átültetésére készül.
Beszéltünk a producerrel, Scott Kragerrel, aki feltárta, hogy a játék folytatásának tervei már készen vannak, és azt is , hogy az már valószínűleg PS2-n fog megjelenni.
„Már most megvan a folytatás sztorijának nyers váza" erősítette meg Krager. „Ennek nagy részét azon elemek alkotják, amelyek eredetileg az első részben lettek volna, és amelyekről útközben jöttünk rá, hogy nagyszerű keretet adnak egy második történethez. Mindenképpen szeretnénk Ash sztoriját folytatni.
Annak ellenére, hogy az *Ashes 2 Ashes* nem fog, csak az év végén megjelenni Krager csapatának már most ambíciózus tervei vannak a folytatással kapcsolatban.
„Nagyon szeretnénk PlayStation 2-n megcsinálni – ismerte be Krager –, de nem hiszem, hogy ezzel lezárnánk ezt a játékot, inkább csak egy alapot teremtenénk a következő generációs folytatásoknak."
A *PSM* egyetért azzal, hogy csak a PlayStation 2 lehet képes megfelelően visszaadni Bruce Campbell egyedülállóan rugalmas figuráját. ■


Mr. Ash. Talán ő testesíti meg a videojátékok hősét. Lehet ezt még fokozni?

AZ IGAZSÁG FÁJL

Please use the Postcode

KARESZ LEVELE BUDAPESTRŐL



A legtöbb ember arra a válaszra, hogy mit csinál hétvégenként azt válaszolja „buliztam a haverokkal" vagy „kirúgtam a hámból". Az én hétvégéimre is ez a jellemző, csak a buli főszereplője a kérdés. Ez pedig nem más, mint a Sony kis szürke figurája, valamint a *Gran Turismo 2*, *Ace Combat 3*, *Fighting Force 2* játékok. Ez méltó lezárása a fárasztó munkának. Persze legutóbb valamelyik enyhén spicces barátom ráöntötte a whiskeyét a Multi Tapemre. Én soha nem tennék ilyet, hiszen pincérként dolgozom, de hát ezért vannak az embernek barátai... Végül is kit érdekel... A jövő szép, a jövőt a PlayStation jelenti, a jövőt most Jim Beam borítja... Éljen a Sony!

Karesz harci rinocéroszt kap ajándékba, az csak megvigasztalja.

Computer Média
Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033

Furcsa PlayStation tapasztalataid vannak? Küldd be őket (egy igazolványképpel) és nyerj egy díjat.







Egy dörzsölt pizzafutárt New York és Európa barátságtalan utcái sem ijesztik el.

A VAKMERŐ VESPA

LAMBRETTA BRUSCHETTA

MOPEDŐRÜLTEK FOGJÁK FELSZÁNTANI A KERTI GYEPEDET

Mindig mopeden járnak. Mindig időre kell valahová odaérniük. Nem hagyják, hogy packázzanak velük, és a nagyobb címletű bankjegyeket sem fogadják el, de mágikus hőtartó dobozukkal boldogan vállalják a lehetetlennek tűnő küldetéseket is. Az Infogrames legújabb mopedversenyzős játéka mélyére hatol a pizzafutárok könyörtelen, „ember-embernek-szardellás-pizzája" világának, és a végletekig fokozza a hangulatot.

A *Radical Bikers* a lerobbant játéktermek egyik újabb emigránsa, ahol elég feltűnő jelenség volt motorbicikli-kormányával. Hogy a világ leggyorsabb pizzafutárjai legyünk, először gondjainkba kell venni egy spéci szolgálati füstokádót. Az idővel való küzdelem közepette a közúti forgalomban száguldozhatunk, bevághatunk az iskolabusz elé egykerekezve, vagy a külvárosi kertek alatt rövidíthetjük le az utat. A játék az új konzolos közönségnek való bemutatkozásképpen egymás elleni játékmódra is lehetőséget nyújt. A mai hiperrealisztikus világban nagyon megnyugtató, hogy a *Radical Bikers* nem tétovázik kevesebb grafikai elemet felvonultatni, ha a játszhatóság kerül veszélybe. A bónuszpontok segítségével szert tehetünk erőtér által nyújtott védelemre, nitro-gyorsítóra, sőt egy szuper bakancsra is, mellyel megtisztíthatjuk az utat a vasárnaponként felbukkanó tányérsapkás brigádoktól. Hogy a táj se legyen unalmas, a szállítási útvonalak a paradicsomszósz hazájának tartott Olaszországtól kezdve, Nagy-Britannián, Franciaországon és New Yorkon keresztül, összesen 28 pályán át vezetnek (csak aztán nehogy valaki szemtelen módon arra a reklámszlogenre hivatkozva ne fizessen, hogy félóra késés esetén a pizza ingyenes). Az alultáplált játékosok szemében a pizzafutárok a negyedik legfontosabb készenléti szolgálatot képezik, ezért a játék áprilisi megjelenése megnyugvással töltheti el őket, mert kellőképpen leróhatják tiszteletüket e nemes szakma képviselőinek. ■



RETRÓ LIMBÓ

JÁTÉKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? MOST ELDÖNTJÜK! E HÓNAP JÁTÉKA: *DOUBLE DRAGON*

MIÉRT SZERETEM A *DOUBLE DRAGON*-T?

Az igazi ok talán az, hogy a *Double Dragon* volt az első olyan játéktermi játék, melyen kevés pénzzel sikerült nyernem. A 2D-s grafika és az animáció kimagaslónak számított abban az időben, és a változatos helyszínek egész addig fogva tartották az embert – hacsak el nem fogyott közben az aprópénze –, míg át nem jutott az összesen, és ki nem szabadította az elmaradhatatlan barátnőt. Különféle formájú és méretű ellenség és fegyver állt rendelkezésünkre, és mindenki kiválaszthatta a neki tetsző akciót egy lenyűgöző 12 pontos listáról. Ellenségünket megragadhattuk, és az arcába térdelhettünk, cselgáncsos stílusban átdobhattuk a vállunkon, vagy egyszerűen leteríthettük őt egy baseballütővel, számos lehetőséggel élhettünk. Nagyon jó szórakozás egyedül játszani, de egy barátunkkal egyenesen mennyei, és jó pár mai próbálkozást is megelőz. Imádom.

Justin Calvert



MIÉRT UTÁLOM A *DOUBLE DRAGON*-T?

A *Double Dragonnal* legutóbbi játéktermi visszatérésem alkalmával ismerkedtem meg. Miután évekig számítógépeztem otthonom biztonságában, az arcade világa ismét hívogatni kezdett. És ott volt a *Double Dragon* is. Ezen a gépen főleg azok a kissrácok lógtak, akik még komolyan gondolják, hogy egyszer Jimmy Lee nyomdokaiba fognak lépni, bár hősiességük abban merül ki, hogy az újonnan érkezőket ijesztgetik a „halálos" könyökütés imitálásával. Néhányuk még a képzelt szerephez is beöltözött, és szerintem a divattörténet sohasem fog megbocsátani az ujjatlan PVC-kesztyű kitalálójának. Évekkel később teljesen összetévesztettem a *Battletoads*-ot a *Double Dragonnal*, mígnem valaki el nem küldött egy bemutatófilmet. Mindezen okok miatt sohasem fogok jó szívvel visszaemlékezni a *Double Dragon*-ra. Utálom.

Zy Nicholson

Értékelés: Az egyik legjobban kitalált arcade-játék. Jól megérdemelt győzelemmel Justin Úr nyert!



Tony Mott, a világ leghitelesebb és sokoldalú videojáték-magazinjának, az *Edge*-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

A PS2 NEM CSAK OKOS LEHET, DE SZÉP IS

Néhány kommentátor eltűnődött a Sony azon határozatának jelentésén, miszerint a PlayStation 2-nek olyan szórakoztató eszköznek kell lennie, ami illik a nappali berendezéséhez.

Már sokan elmondták, hogy a PS2 formatervezési jellege meglehetősen furcsa párhuzamba áll a 1990-es Bang & Olufsennel, és fonák módon az 1970-es Bush-sal. De vajon milyen esztétikai benyomásokat fog kelteni az új konzol a fogyasztókban? Voltak olyan idők is, mikor ilyesfajta szempontoknak nem tulajdonítottak jelentőséget. Igazi rajongókhoz illően a videojátékok szerelmesei – akiket bizonyos emberek csodabogaraknak tartottak – fütyültek a játékgép kinézetére. Számukra az egyetlen igazán fontos dolog a teljesítmény volt. Máskülönben, hogy uralhatta volna 70-es évek végi, 80-as évek eleji nyugati videojáték-világot minden idők legrondább konzolja, a famintás-tapétájú Atari VCS? Nekem nincsen hordozható MP3-as lejátszóm, mobiltelefonommal sem tudok böngészni az Interneten, és olyan WC-m sincs, ami a székletem analízisének eredményét közvetlenül a körzeti orvosomnak küldi modemen keresztül (igen, vannak ilyen dolgok, természetesen Japánban). Ennek ellenére igen nagyra értékelem ezeket az eszközöket. Azonban ezen eszközök funkcionálissága és nem a formatervezése az, ami felkelti az érdeklődésemet. Kit érdekel a doboz külalakja, ha az olyan autókat tud modellezni, mint amelyek a nagyszerű *GT2000*-ben jelennek meg? Engem ugyan nem! De annak az alkalmi fogyasztónak, aki azért vásárol meg boldogan egy autót „mert jól néz ki", a csomagolás éppen olyan fontos, mint a tartalom. A Sony telitalálatot ért el a PlayStation 2 megformálásával, így a vásárlók minden szintjének elnyeri tetszését, kezdve a „Hűűű...egy PlayStation 2 – király!" megnyilvánulástól a „Papi, ez mire jó?" kérdésig. Akárhogy is a Sony egy olyan „fenevadat" alkotott, melynek formája egy napon olyan hétköznapi lesz, mint napjainkban a walkmané. ■

PSM CHARTS

MI AZ, AMI MEGY, ÉS MI AZ, AMI NEM A PLAYSTATION VILÁGÁBAN

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. TOY STORY 2 – ACTIVISION
2. GRAN TURISMO 2 – SONY
3. TOMB RAIDER THE LAST REVELATION – EIDOS
4. STAR WARS: THE PHANTOM MENACE – LUCASARTS
5. METAL GEAR SOLID – KONAMI
6. GRAN TURISMO – SONY/PLATINUM
7. DRIVER – GT
8. QUAKE 2 – ACTIVISION
9. RESIDENT EVIL 2 – VIRGIN/PLATINUM
10. TOMORROW NEVER DIES – EA
11. COLIN MCRAE RALLY – CODEMASTERS/PLATINUM
12. FORMULA ONE '99 WORLD GRAND PRIX – EIDOS
13. FIFA 2000 – EA
14. MEDAL OF HONOUR – EA
15. CRASH BANDICOOT 2 – SONY/PLATINUM
16. TEKKEN 3 – SONY/PLATINUM
17. MORTAL KOMBAT TRILOGY – GT/PLATINUM
18. ODDWORLD: ABE'S ODYSEE – GT/PLATINUM
19. ALIEN TRILOGY – ACCLAIM/PLATINUM
20. ODDWORLD: ABE'S EXODUS – GT
21. SILENT HILL – KONAMI
22. TOMB RAIDER 2 – EIDOS/PLATINUM
23. DOOM – GT/PLATINUM
24. METAL GEAR SOLID VR MISSION – KONAMI
25. TOMB RAIDER 3 – EIDOS
26. WUTANG: TASTE THE PAIN
27. CROC: LEGENDS OF THE GOBBOS – FOX/PLATINUM
28. TECNHU: SEALTH ASSASINS – ACTIVISION
29. TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP – CODEMASTERS
30. CRASH BANDICOOT – SONY/PLATINUM
31. SHADOWMAN – ACCLAIM
32. 40 WINKS – GT
33. FIGHING FORCE 2 – EIDOS
34. TONY HAWSK'S SKATEBOARDING – ACTIVISION
35. TARZAN –SONY
36. DIE HARD TRILOGY – EA
37. TOCA 2 TOURING CARS – CODEMASTERS
38. CARMAGGEDON –SCI
39. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK - SONY/PLATINUM
40. HERCULES – SONY/PLATINUM





AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

A lista nem sorrendet jelent, Előd mindegyiket egyformán szereti. Ezek azok a játékok, amelyek a PlayStationös évek alatt a szívéhez nőttek.

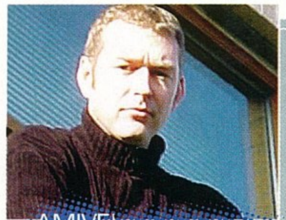
1. *Crash Team Racing*
2. *Ape Escape*
3. *Pac-Man World*
4. *Crash Bandicoot 2*
5. *Croc*



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Horváth Henrik
A magyar PSM főszerkesztő-helyettese

1. GRAN TURISMO 2
2. MEDAL OF HONOUR
3. TEKKEN 3
4. FIFA 2000
5. PONG



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Andrew Kennedy SCEE Cambridge Studio

1. GRAN TURISMO
2. DRIVER
3. POINT BLANK
4. MEDIEVIL
5. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket:
Budapest 35, Pf. 141. 1306

?

AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Várjuk a Ti listáitokat is!

?



UCMG/Hungary

2000 MÁRCIUS

UCMG MŰVÉSZEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKOVI > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ TIESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

UCMG CÍMKÉK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONCIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR ...

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFÉ >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR...

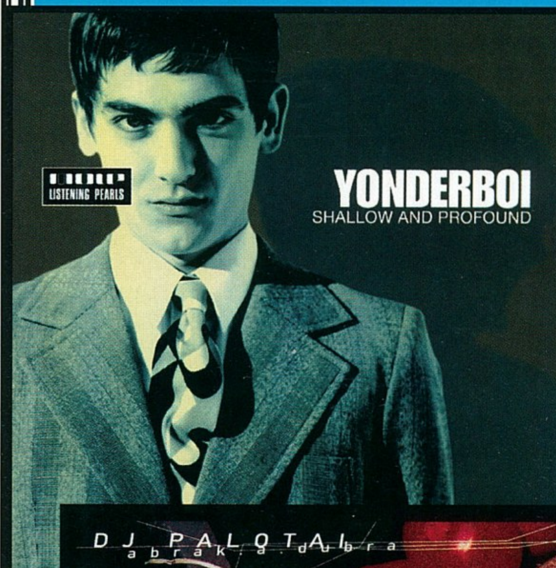
\>>>

A TELJES CD/MC KATALOGUS INGYEN MEGRENDELHETŐ!

Under Cover Music Group Magyarország Kft.
Edömér u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary 



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND
NAGYLEMEZ

„IGAZI MESTERTOLVAJ." (JÖRG SUNDERMEIER, BEAM ME UP, NÉMETORSZÁG)

„GREAT STUFF!" (JASON WHITTAKER, PSCHENT MUSIC, PARIS)

„SOKAK SZEMÉT KI FOGJA NYITNI" (JAN VAN DEN BERGH, N.E.W.S., BELGIU

„AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB LEMEZE." (BRIGITTA SMART, MTV UK, LONDON)

„MAGYARORSZÁGON ILYEN MÉG NEM VOLT." (PALOTAI ZSOLT, TILOS RÁDIÓ, BUDAPEST)



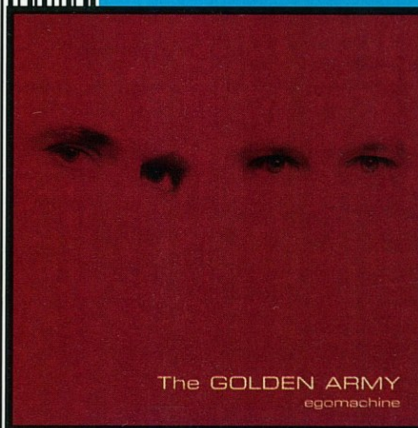
DJ PALOTAI abrak.a.dubra
MIXALBUM

„KOSSUTH DÍJAT PALOTAI ZSOLTNAK!" (NÉPSZABADSÁG, BUDAPEST)

„AZ ÉV LEMEZE!" (LÉVAY TAMÁS, PETŐFI RÁDIÓ, BUDAPEST)

„BÁRMELY COOL ANGOL CÍMK BÜSZKE LEHETNE HOLNAP A AMIT TI OTT MAGYARORSZÁGON MA ÖSSZERAKTATOK." (JUSTIN RUSHMOORE, FINGER LICKIN' RECORDS, LONDON)

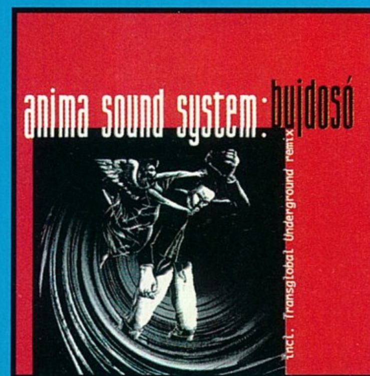
„WHAT AN IMPRESSIVE RECO GREAT SELECTION, SPLENDID MIXES." (KIRK PASKAL, WMC, MIAMI)



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE
NAGYLEMEZ

„KIS HAZÁNKBAN EGYÉNI AMIT MŰVELNEK...AKINEK BEJÖN...AZ CSENDBEN ÖRÜLJÖN, HOGY ILYEN LEMEZ SZÜLETHETETT ITTHON." (PRITZ PÉTER, FREEE MAGAZIN 00/02, BUDAPEST)

„JÖVŐBŐL TÁPLÁLKOZÓ POPULÁRIS ZENE" (K. WAGNER ZENESZOCIOLÓGUS, DILSBERG)



ANIMA SOUND SYSTEM BUJDOSÓ
MAXI

„ÉN PEDIG SZOMORÚSÁGOT ÉRZEK, MÉLY SZOMORÚSÁGOT." <PHREAKMAN01@HOTMAIL.COM>

NÉV:

MEDIEVIL II

SZÉLJEGYZET:

VIKTÓRIA VAN URALMON, DIVATBA JÖTTEK AZ ALSÓSZOKNYÁK, ÉS AKINEK MINDEZ NEM TETSZIK, AZ AKASZTÓFÁRA KERÜL

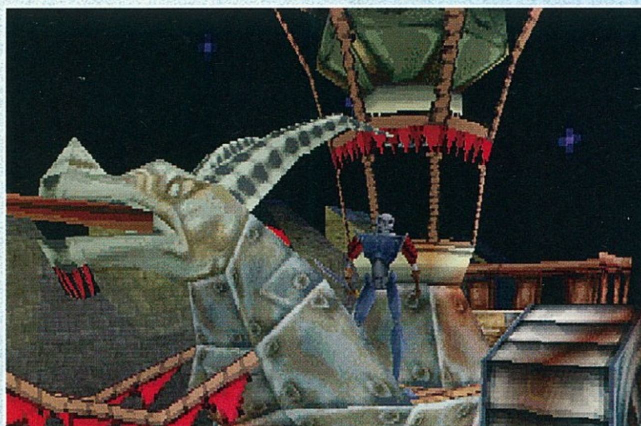
TERMÉKLEÍRÁS

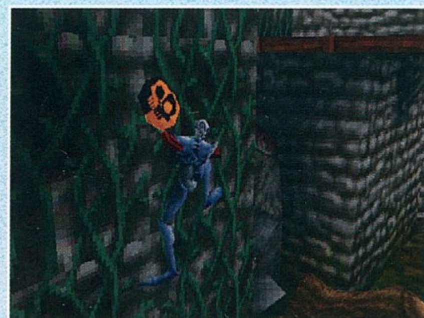
MŰFAJ:	Harmadik személyes akció-kaland
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	In-house
MEG-JELENÉS:	Április
CD INFO:	

KARAKTER DESIGN:



ÁLLAPOT: 90%





Az új képességek egyike a mászás, amellyel több, eddig elérhetetlen helyet deríthetünk fel.



Dan egyes ellenségei még nála is csúnyábbak, és szinte bárhol felbukkanhatnak.

RÁHATÁSOK

A *MediEvil* a Tim Burton-szerű látványairól, a kifejezetten angolos humoráról és Dan Fortesque-ről, a szerencsétlen csontvázhősről volt híres. Amikor James Shepherdet a játékot ért ráhatásokról kérdeztük, bevallotta, hogy főként a játék elődjéből és a *Folytassa...* sorozatból merítette ötleteit. Jó, jó, de mi a helyzet Tim Burton remekművével, a *Nightmare Before Christmas*-szel? Senkinek sem tűnik fel, hogy a két főhős egy kicsit túlságosan is hasonlít egymásra?



Dan Foortesque-t, a *MediEvil* csontvázszerű és enyhén ütődött főhősét a jól megérdemelt halál utáni szundikálásából riasztja fel tapintatlanul új ellensége, Lord Palethorn. Legalábbis ez az, amit el akarnak hitetni a gyanútlan játékossal. Szerintünk azonban ezt a szörnyű tettet nem más, mint a Cambridge-i illetőségű SCEE követte el. Szerencsére sikerült utolérnünk a tett értelmi szerzőinek egyikét, a creative directorként működő, és a *Folytassa...* sorozat elkötelezett hívéként ismert James Shepherdet.

Amikor megkérdeztük, hogy ez az újabb Dan túlvilági életébe történő betolakodás áll-e valamilyen összefüggésben a *MediEvil*-ben történtekkel, Shepherd így válaszolt: „A *MediEvil II* jóval az eredeti játék után, a viktoriánus korban játszódik, de azért elég sokban hasonlít az elődjére. A történet 500 évvel az első *MediEvil* eseményei után kezdődik, amikor is a nagyravágyó és gonosz varázsló, Lord Palethorn megkaparintja annak a bizonyos varázskönyvnek néhány lapját, amely olyan sok galibát okozott az eredeti játékban. Életre hívja a már jól ismert varázslatot, de ahhoz, hogy az életre kelt holtak felett teljes hatalmat élvezzen, szüksége van a könyv többi részére.

Dan szerepében meg kell akadályoznunk, hogy Palethorn hozzájusson a könyv többi részéhez, és hatalmába kerítse a viktoriánus London utcáin garázdálkodó élőhalottakat. Ehhez azonban a kor olyan hírességeivel is meg kell küzdenünk, mint Hasfelmetsző Jack, Frankenstein vagy Drakula Gróf. „Szerencsére Dan fegyverzete is sokat változott az előző részhez képest." - folytatja James.

„A *MediEvil II*-ben megtartottuk az eredeti, jól bevált fegyvereket, és ehhez jön még egy sor, a viktoriánus kornak megfelelő újdonság.

IDÉZET: **„Ugyanaz a szerencsétlen, esetlen csontváz, aki eddig volt"**







Készülj fel a viktoriánus kor összes rémségére, ahogy London óvárosának utcáin sétálsz.





A főgonoszok jobban néznek ki, mint valaha, és már csak a méretéből ítélve is biztosak lehetünk benne, hogy ez a drágaság még a legedzettebb játékosokat is megizzasztja majd.

A játékos most már a varázspálcától egészen a speciális zombipusztító puskáig mindent megkaphat." További jó hír, hogy a nehezen kezelhető inventory-rendszer is változáson ment keresztül, így például harc közben is válthatunk fegyvert úgy, hogy nem kell közben leállítanunk a játékot. Ez pedig nem egy lebecsülendő szempont, miközben zombikkal, történelem előtti démonokkal és kövér szakállas nőkkel viaskodunk London utcáin. Ezek az ellenfelek már nem csak arra képesek, hogy porrá zúzzák hősünket, hanem jól fejlett mesterséges intelligenciával is meg vannak áldva, hála a SCEE szakembereinek. A lényeg az, hogy kiszámíthatatlanul cselekszenek, tehát mindenre fel kell készülnünk harc közben.

A 17 pálya, amelyekben olyan helyszínek is megjelennek, mint a Kew Gardens vagy a Greenwich-i kikötő, sokkal nagyobb és összetettebb, mint az előző részben. A megnehezült körülményeknek való megfelelés érdekében a főhőst is felszerelték egy-két új mozgással. „Dan mindent meg tud csinálni, amit az eredeti játékban, sőt, most már mászni és tárgyakat odébbhúzni is tud. Némileg pontosabbá tettük a mozgását, de alapjában véve maradt az a szerencsétlen, esetlen csontváz, aki volt." – kuncog James, bár mi úgy gondoljuk, hogy ezt nem merné szemtől szembe megmondani az érintett úrnak.

Úgy tűnik, hogy a *MediEvil II* nagy előrelépés lesz az elődjéhez képest, mászkálós és gondolkodtató elemekkel megtűzdelve az eredeti *MediEvil* humorát és látványát. Márpedig az sem volt semmi. ■

Justin Calvert



Az ellenfelek meglepően intelligensek és jól felfegyverzettek lettek. Próbáljon meg valaki ennek nekimenni egy szál karddal!

NÉVJEGY:

LOGO:	
NÉV:	James Shepherd
BEOSZTÁS:	Creative director
SZAKMAI MÚLT:	Filmes területen kezdett, és csak négy éve foglalkozik játékokkal. A *MediEvil II* lesz a második PlayStationös játéka.
RÁHATÁS:	Saját bevallása szerint a *MediEvil*, a középkori irodalom és a *Folytassa...* filmek gyakorolták rá a legmélyebb hatást.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

HONLAP:	www.playstation-europe.com

NÉV:

SPIDER-MAN

SZÉLJEGYZET:

A VILÁG LEGDÖGÖSEBB KÉPREGÉNYHŐSE A PLAYSTATION BEHÁLÓZÁSÁRA KÉSZÜL

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	3D akció/kaland
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Neversoft
MEGJELENÉS:	Augusztus
KARAKTER DESIGN:	
ÁLLAPOT:	44%









Egy pillanat, ez tényleg a *Tony Hawk's* engine-je lenne? Egy kicsit mintha megváltozott volna a deszkás srác...



A *Spider-Man* cselekményéről még nem tudunk részleteket, de a Neversoft szerint a 60-as, 70-es évek történeteit fogják a legújabb formába önteni. Alig várjuk...

„A tény hogy Pókemberként létezhetek... A falmászás és a hálókon hintázás..." – Szünet – „Ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen."

Igaz, hogy Chad Findley fenti kinyilatkoztatása nem mondható igazán elfogulatlannak, de hadd magyarázzuk meg. Szóval, Chad a Neversoft egyik vezető designere, azé a Neversofté, amely mostanában ugrott be a köztudatba a *Tony Hawk's Skateboarding* révén. „Kábé egy éve" a *Spider Man*-en dolgozik, és éppen most kérdeztük meg tőle, hogy mi az a játékban, ami a legjobban tetszik neki. A válaszból legelőször is az tűnik ki, hogy Chad igazi *Marvel Comics*- és Pókember-rajongó. „Szinte hihetetlen!" – folytatja – „Pókember-képregényeken nőttem fel, és aztán felmerült, hogy elkészítjük ezt a játékot. Tudtuk, hogy nehéz lesz megcsinálni, de azt is tudtuk, hogy ha összehozzuk, ez lesz az egyik legeredetibb, legfrankóbb dolog a piacon."

Lehet, hogy frankó, de azt a bizonyos Pókember-hangulatot poligonokból összerakni nehezebb volt, mint azt eredetileg gondolták.

„A legtöbb időt az irányítórendszer és a játékmenet összehozásával töltöttük. Végül is egy olyan fickó, aki falakon mászik, épületről épületre ugrál, tíztonnás súlyokat emelget, és még a veszélyt is megérzi a „pókösztönével", igazán megérdemel némi figyelmet."

Ez a némi figyelem azt jelentette, hogy a világ egyik legkedveltebb képregényhősét egy hozzá méltó játékban kellett elhelyezni – ez pedig igen jó programvázat igényel. Szerencsére a Neversoftnak éppen volt kéznél egy ilyenje.

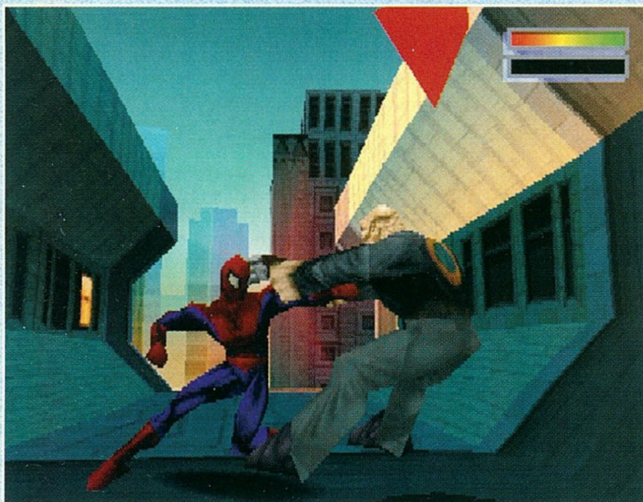
„Tulajdonképpen a *Tony Hawk's Skateboarding* engine-jének egy módosított változatáról van szó." – erősíti meg a hírt Chad.

„Megváltoztattuk a fizikai engine-t, hozzáadtuk a falmászást meg a hálókon hintázást, ilyesmi... Az, hogy Pókemberként mászhatunk és ugrál-

SPIDER-MAN A FILM

Eredetileg James Cameron rendezte volna, Schwarzenegger lett volna benne Doc Octopus, a Pókembert pedig vagy Michael Biehn (*Aliens*) vagy a kis édes Leonardo DiCaprio játszotta volna. Még Peter Parker szobáját is elkészítették, de a falakra kiragasztott U2 poszterek alapján nem sok jót lehetett jósolni a filmnek. „Ha minden jól menne, meg lehetne csinálni – még akkor is, ha a pszichológusom szerint nincsenek szuperképességeim" – mondja Chad Findley, a Neversoft pókember-játékának vezető designere. „Szerintem Dave Foley (*Kids In The Hall*) tökéletes lenne Peter Parkernek." Ezen kívül vannak még javaslataink. Például Sam Raimi (*Evil Dead I-III, Darkman, Xena*) felajánlkozott rendezőnek, a Pókember szerepére pedig Wes Bentley-t (*American Beauty*) vagy Nicholas Brendont (*Xander*) ajánlotta. Bár Raimi eddig csak közepes minőségű kalandfilmeket tudott produkálni, ki tudja, talán megembereli magát...

IDÉZET: **„az, hogy Pókemberként mászhatunk és ugrálhatunk ide-oda, az egyik**



Jobb, mint a képregény... Annak ellenére, hogy a játék történetalapú lesz, sok falmászás és ugrálás lesz benne. Valahogy így...









A klasszikus ellenfelek, mint Doc Octopus (fent) és a Rinó (lent) is megjelennek. Mi azonban a Vészmanóra várunk...

hatunk ide-oda, az egyik legjobb dolog a játékban. Amikor végre a kezünkbe vehettük a konzolt és leugrattuk a srácot egy felhőkarcolóról, aztán kilövettünk vele egy hálót, hogy ott hintázzon több, mint száz méterre a földtől, majd megkapaszkodjon a falon és felmásszon a következő háztetőre – ekkor éreztük úgy, hogy sikerült belevinnünk a játékba a valódi Pókembert."

„A hálószövés és a hintázás viszonylag egyszerű dolog, de ez nem jelenti azt, hogy könnyű volt megcsinálni is. A legtöbb bajunk a grafikával volt. Nem könnyű feladat alacsony szinten tartani a poligonok számát, és ugyanakkor szép grafikát is készíteni, de azért boldogulunk vele. Már sikerült egy-két egészen látványos dolgot összehoznunk."

Miután megtekintettük a *Spider-Man*-t jelenlegi állapotában, el kell mondanunk, hogy tényleg jó munkát végeztek a srácok. Bár nem motion-capture technikával készült, az animáció olyan sima, mint a pókselyem, az akció pedig gyors és kemény. Előkerülnek a képregényből már ismert ellenfelek is, és a vak is láthatja, hogy ez nem holmi hirtelen összecsapott licenc-alapú ócskaság, hanem egy olyan játék, amelyet képregényrajongók készítettek – képregényrajongóknak. Mindennek ellenére felmerül a kérdés, hogy vajon a Neversoft meg tudja-e majd ismételni a *Tony Hawk's Skateboarding* sikerét?

„Szerintem ez a játék nagyon frankó." – jelenti ki Chad. – „Azt hiszem, sokan várnak már régóta egy szuperhősös játékra, hogy Pókemberes játékról ne is beszéljünk. Mindettől függetlenül azonban elmondhatom, hogy egy olyan játékot akartunk csinálni, amibe az ember teljesen beleélheti magát, ami magával ragadja a játékost a fantasztikus karaktereivel és történetével, és aminek a végén megmenthetjük a világot – és végül is, ki nem szeretné legalább egyszer megmenteni a világot?"

Egyetértünk. ■

Mike Goldsmith





Amire a Neversoft igazán büszke, az a Pókember hálóhintázása. Ahogy ők mondják: „Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen."

NÉVJEGY

LOGO:	
NÉV:	Chad Findley
BEOSZTÁS:	Vezető designer
SZAKMAI MÚLT:	A Neversoft, és a tavalyi év fekete lova, a *Tony Hawk's Skateboarding*. Várható a játék folytatása PlayStation 2-re.
RÁHATÁS:	„Megnéztünk egy pár régi Pókemberes játékot, hogy mi az ami működött bennük, és mi az, ami nem. De főként a *Metal Gear Solid*-ot, a *Zelda*-t, a *Tekken*-t és a *Goldeneye*-t tanulmányoztuk át alaposan."

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP:	www.neversoft.com

legjobb dolog a játékban"

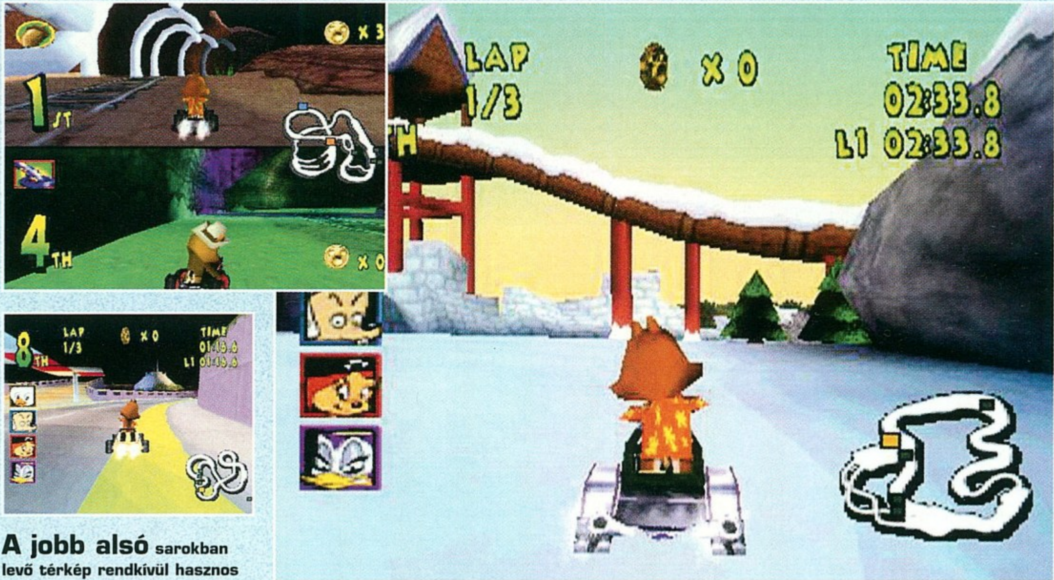
NÉV:

WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST

SZÉLJEGYZET:

MICKEY BARÁTAI (MICKEY NÉLKÜL) KÉSZEK KIHÍVNI A TEKINTÉLYES *CRASH TEAM RACING*-ET

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Gokart racing
KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Crystal Dynamics
MEG-JELENÉS:	2000 Március
ÁLLAPOT:	85%



A jobb alsó sarokban levő térkép rendkívül hasznos lehet az útvesztőkben való eligazodáshoz.

Az eredetileg a sokkal kellemesebb hangzású *Disney World Racing* névre keresztelt, s utóbb *Magical Racing Quest* címet viselő játék a legújabb verzió a PlayStationre írt ravaszdi versenyzős szórakozások hosszú sorában, tehát itt az ideje, hogy kiderítsük, hogyan akarja a Disney Club a *Crash Team* uralmát megtörni? Ennek járt utána a *PSM*, mikor interjút készített Steve Papoutisis-szel, a Crystal Dynamics társproducerével.

„Ez egy szórakoztató kétversenyzős játék, amelynek üdítő egyversenyzős változata az Adventure Mode, ahol megpróbálhatod összerakni a Walt Disney World mágikus petárdagépét" - mondja Steve, majd rögtön hozzáteszi, hogy a gép tönkrement, mikor Chip néhány makkot véletlenül beleejtett és Dale megbotlott a bekapcsológombban. Brrr.

Meglepetésre a játékban szereplő legnevesebb Disney sztár csupán Chip és Dale, az egyetlen még felismerhető karakter a másodélvonalbeli Jiminy Cricket. Az összes többi szereplőt - vannak vagy tízen - a Disney speciálisan erre a játékra tervezte. Vajon miért hagyják ki Mickey-t, nem is beszélve Donaldról, Goofyról, Minnie-ről és Tarzanról? Steve szerint „a program inkább a vásárló Walt Disney World versenyekben való jártasságára épít, és nem a filmekre". Ennek ellenére nehéz elképzelni egy Disney produkciót Mickey egér nélkül. Talán a világ kedvenc rágcsálója mégis a négy rejtett karakter egyike lesz?

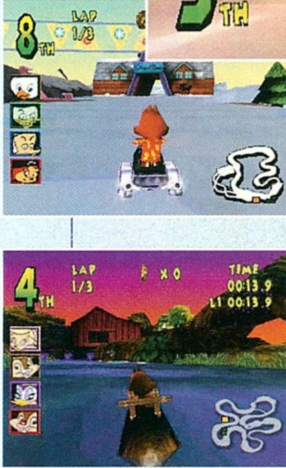
Mindegyik pálya különböző Disney World-ös útvonalakon alapszik, sőt egynémelyik teljesen megegyező az elődjével. Grafikailag nagyon hatásos a WDW *Magical Racing Quest*-je olyan változatos variációkat kínáló útvonalakkal, mint a Space Mountain (Nagy Hegy), a Pirates Of Caribbean (Karib-tenger Kalózai) és a Jungle Cruise (Dzsungel Körút). A kipróbált Disney-szerű felerősítők és fegyverek a pörgő teáscsészékkel megtévesztően halálosak lehetnek. „Hátradobsz egy teáscsészét, és ha a mögötted jövő ráhajt, biztos, hogy pórul jár" - magyarázza Steve. Hátborzongató.

„Egy olyan intelligens rakétán is dolgozunk, amelyet a játékos közvetlenül irányíthat." Feltételezhetően hatásos lesz a páncélrepesztő makkok és a flamingókrikettütők vagy valami hasonlók ellen. A *PSM* már előre örül, hogy hamarosan ezeket is megismerheti.■

Justin Calvert



Chip és Dale hátul kullognak. Túlságosan belemerültek a vitába.



Bármelyik szerencsés közületek, aki eljut Disney World-be, nem fog ebben kételkedni.

NÉVJEGY:	
CÉG:	Crystal Dynamics
NÉV:	Steve Papoutisis
BEOSZTÁS:	Társproducer
SZAKMAI MÚLT:	Steve olyan munkákban vett részt, mint a *Gex 2* és *3*, a *Pandemonium 1* és *2*, az *Akuji* és a *Soul Reaver*.
RÁHATÁS:	Mély benyomást tettek rá olyan klasszikusok, mint a *Mario Kart* és a *Rock 'N' Roll Racing*, valamint az újkeletű *Crash Team Racing*.

IDÉZET: **„Hátradobsz egy teáscsészét, és ha a mögötted jövő ráhajt, biztos, hogy pórul jár"**

VISZONELADÓK FIGYELMÉBE!

A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKSKÁLÁJÁT AJÁNLJUK ÖNÖKNEK.

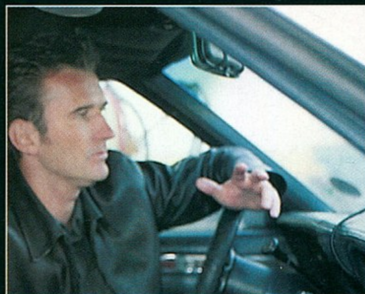


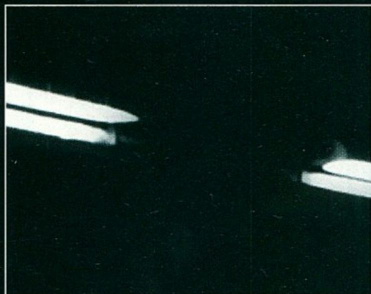
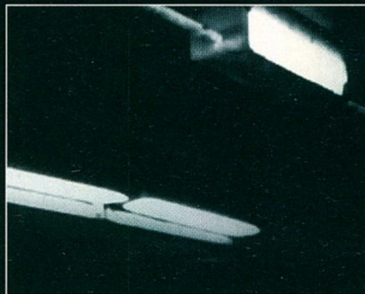


ARKUDA KFT.
1148 BUDAPEST, ADRIA SÉTÁNY 4/
TEL./FAX: 252-112

YI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA •



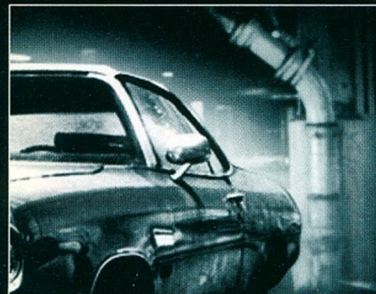


PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Reflections
Megjelenés: November
Formátum: PlayStation 1













HELYSZÍN LEZÁRVA •









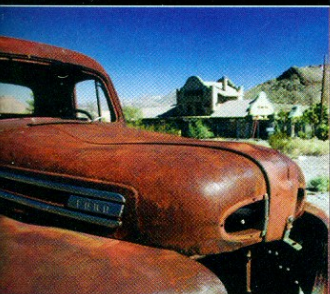
• VIGYÁZAT FÖLDMUNKÁK • VI

Szöveg: **Pete Wilton** Képek: **Martin Burton**

AZT CSIRIPELTÉK A VEREBEK, HOGY TANNER VISSZATÉR. A *PSM* A FŐHŐS NYOMÁBA EREDT, DE TANNER MEG SEM PRÓBÁLTA LERÁZNI MUNKATÁRSAINKAT. BIZTOS MEG AKARTA MUTATNI MAGÁT. BIZTOS VOLT VALAMI TUTI ÖTLETE. VALAMI A *DRIVER 2*-BŐL...







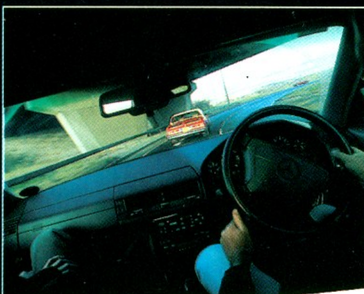
Informátorunkkal abban egyeztünk meg, hogy Newcastle mellett, titkos helyszínen találkozunk. Úton odafelé a *PSM* munkatársai elgondolkodtak a *Driverről* – arról a játékról, amelynek eladásai kenterbe verték a *Final Fantasy VII*-et és a *Metal Gear Solid*-ot együttvéve. A játék alkotóit a BAFTA díjjal jutalmazták és csak azért nem lett Platinum kiadás, mert nemrég teljes árú termékként is visszatért a toplistákra. Sejtelmünk sem volt, hogy a Reflections fejlesztőcég vajon hogyan akarja mindezt megfejelni. Hogy a rákban lehetséges, hogy a *Driver 2* még ennél is jobb lesz?

„Amikor elkezdtük a *Driver 2* munkálatait, eldöntöttük, hogy olyan folytatást készítünk, amely nem csupán néhány új várossal szolgál majd" – mondja Martin Edmondson, a Reflections ügyvezető igazgatója egy korábbi esetre is utalva. „Talán emlékeztek még, a *Destruction Derby* és a *Destruction Derby 2* egész más játékok voltak – a második rész új engine-t és új grafikát kapott. Most is az a célunk, hogy az embereknek meglegyen a motivációja arra, hogy mindkét játékot magukénak tudják."

Aha! Talán ez volt az oka annak, hogy (biztonsági okokból) egy autó csomagtartójában tettük meg az oda- és visszautat; ezen a ponton azonban kissé meghökkentünk. Martin kedves, akár már néhány új várossal is elégedettek lennénk! Nem akarunk mi holdbéli pályákat. Komolyan.

Tisztes távolságból követtük Tannert randevúnk helyszínére.





„Igen, az is egy megoldás lett volna, ha csupán annyit változtatunk, hogy néhány új várost építünk be az USA-ból. Amikor a *Driver 2*-re fordult a figyelmünk, New Orleans, Washington, Philadelphia és Seattle jutott az eszünkbe, de aztán rájöttünk, hogy európai szemmel nézve igazán csak San Francisco és New York tűnhetne ismerősnek, legalábbis a filmipar néhány remeke alapján" – morfondírozik Martin.

A Reflections úgy döntött, hogy olyan városokat épít be a játékba, amelyek bizonyos szempontból „keveréket" jelentenek. Például Las Vegas-t.

„Először kicsit kétkedtünk, mert amikor erre a városra gondolunk, csak a szórakoztatóövezet jut eszünkbe. Viszont amikor eljutunk oda és jól körülnézünk, rá kell döbbennünk, hogy a helynek a pénzköltő negyeden kívül megvan a maga jókora belvárosa és lakókörzete is. Sőt, akár még sivatagi autóútra is indulhatunk, melynek ►

BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰN

HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜG

folyamán kísértetvárosok és kaktuszok övezik utunkat." Chicago szintén szabad jelzést kapott, részben a *Blues Brothers/ French Connection* felhangnak köszönhetően. A másik két város viszont trópusibb klímával rendelkezik. „Havanna, a kubai nagyváros egyértelmű választás, ha a bűnözésre gondolunk – elég sok sztorit hallani ugyebár a bevándorlókról. Rio de Janeiro vizuális értelemben is figyelemreméltó, s a bűnözés terén sem marad el dél-amerikai társától – elég sok itt is az erőszak és a *Driver 2*-t még keményebbé akartuk tenni, mint a *Driver*-t."

Önmagában még nem lenne akkora vonzerő, hogy Rio kanyargós utcáin, vagy Havanna sikátoraiban is kocsikázhatunk, de – mint Martin mondja – az a szándék, hogy „a környezet valószerűbbé és nyitottabbá váljon", sok változást eredményezett a játék felépítésében. „A *Driver 2*-ben a városok fizikai tulajdonságainak egyik szembetűnő változása magukkal az utakkal kapcsolatos. Az eredeti *Driver*-ben az utak ugye mindig 90°-os szögben kanyarodtak. Keleti, nyugati, északi és déli irányba haladhattunk.



Itt is volnánk! Exkluzív képek arról, hogy milyen lesz a *Driver 2* Riója. Képzeljünk csak el egy kocsit azokon az utakon...

DRIVER 2: AZ ÚJ KARAKTEREK A CINKOSAINK

A továbbfejlesztett, szinkronizált filmbejátszásoknak köszönhetően a *Driver2* karakterei kiléptek az árnyékból, a cselekményt pedig tovább színesíti ezek személyisége. Tannernek ezúttal már partnere is akad, aki Tobias Jones névre hallgat. „A társa információkkal látja el Tannert és általánosságban is besegít neki" – magyarázza Martin. „Néhány küldetésben megjelenik, néhányban pedig nem." Jó tudni, hogy van, aki vigyáz hősünkre, amikor az épp egy olyan keménylegénnyel küzd, mint Solomon Caine gengvezér. „Ez a fickó sajátos egyéniség. Izompólót és zakót visel, haja nincs, de olyan a szakálla, mint Samuel L Jacksoné a *Jackie Brown*ban!" STOP





A *Driver 2*-ben több figyelmet szenteltek a karakterek kidolgozásának.

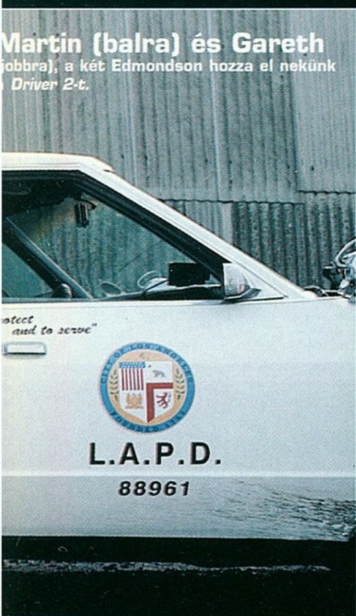
„Havanna, a kubai nagyváros egyértelmű választás, ha a bűnözésre gondolunk – elég sok sztorit hallani ugyebár a bevándorlókról..." – ME

Ez nem is gond, hiszen számos várost rács-szerűen terveztek annak idején – de azért nem mindegyik ilyen. A második játékba tervezett változtatások között első helyen szerepelt, hogy megfelelően kanyarodó utakon hajthassunk végig."

Csak akkor kezdtük el igazán értékelni a kanyarok nyújtotta különbséget, amikor mozgásban is láthattuk a *Driver 2*-t. Az egyik korai demoban egy drótkeretes autót láthattunk, amint egy hirtelen feltűnő felüljáró felé halad. Az első *Driver*ben ezek az útszakaszok csupán dekorációként szolgáltak, de az új játékban gyorsító- és lassítósávok tűnnek fel az út két oldalán. Martin azt is elárulja, hogy a forgalom folyamatosan változni fog az útvonalunkon, így az autók összetorlódnak, sávot váltanak, felhajtanak a gyorsforgalmi útra, vagy épp lekanyarodnak az elágazások felé. Önmagában már az is kihívás, hogy a megfelelő kijáratnál kanyarodjunk el; gyakran nagy sebességnél, jókora forgalomban kell végrehajtanunk ezt a mutatványt, amikor a rendőrkocsik már egyre csak nőnek a visszapillantó tükrünkben! Martin azt mondja, hogy a *Driver 2* különleges lehetőségei között szerepel az is, hogy az országutat hirtelen elhagyva, a rendőrös-üldözéses filmek stílusában rázzuk le üldözőinket – nézve, ahogy továbbsüvítenek az úton.

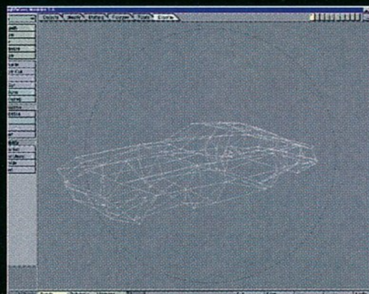
Míg az USA városaiban (Chicago és Las Vegas) a kanyarokban három dimenzióban bűvészkedhetünk, Havannában és Rióban több poén rejlik a földszinti szá-

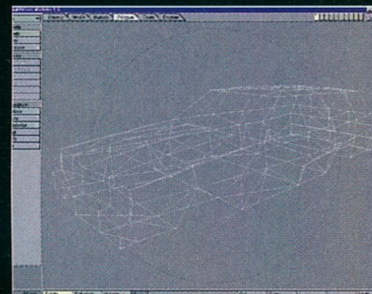
YSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN L



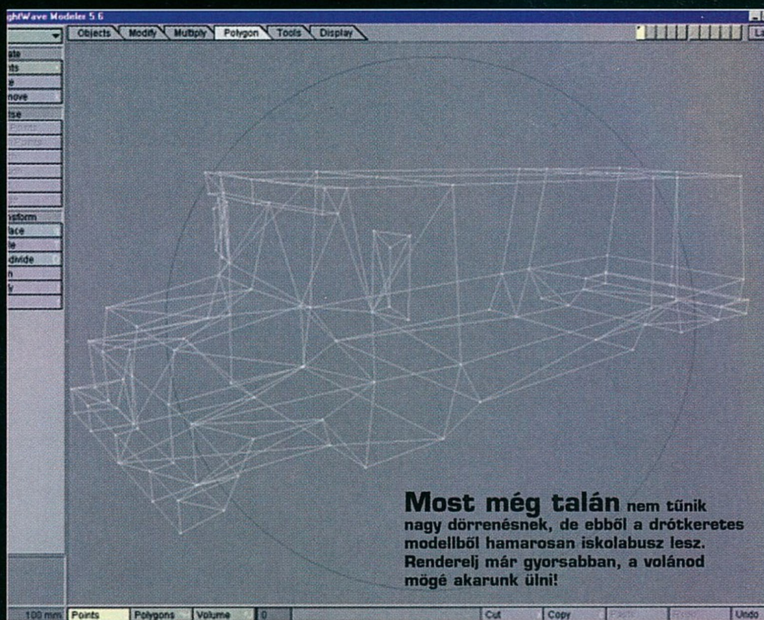
Martin (balra) és Gareth (jobbra), a két Edmondson hozza el nekünk a Driver 2-t.


A Reflections emberei sétakocsikázni hívnak minket.





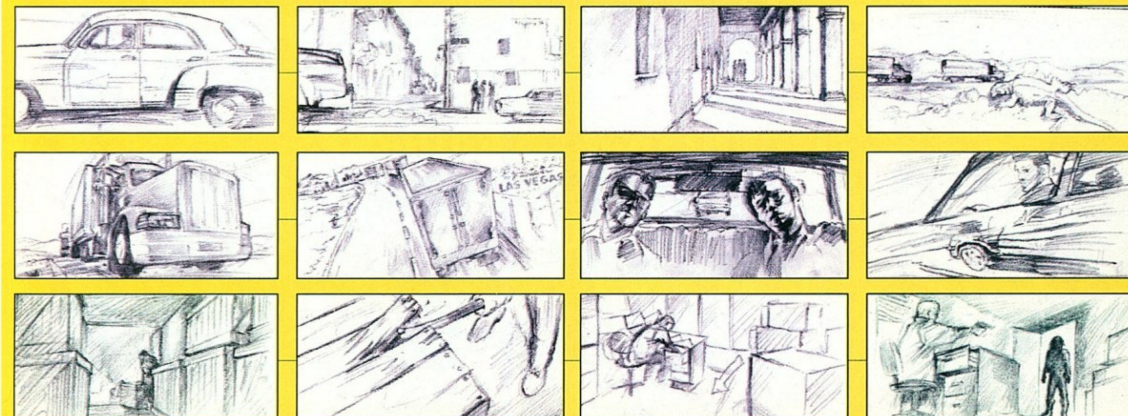

Martin (jobbra) és Gareth épp a *PSM* címlapjára ácsingóznak.



Most még talán nem tűnik nagy dörrenésnek, de ebből a drótkeretes modellből hamarosan iskolabusz lesz. Renderelj már gyorsabban, a volánod mögé akarunk ülni!

DRIVER 2:
TANNER ÚJRA ILLEGALITÁSBA VONUL

D*river 2* néhány évvel az eredeti után játszódik. Tanner, a beépült rendőr, akinek bőrébe bújhattunk már az első részben is, még mindig borotvaélen táncol a törvény és a kétes üzleti karrier között. „A történet lényegében pár maffiavezérről szól. Solomon Caine egy amerikai genget vezet, riválisa pedig brazil, és az Alverro Vasquez névre hallgat. A cselekmény kettejük rivalizálását követi, amely egyre inkább bedurvul. Az a feladatunk, hogy rendet tartsunk, így nem robbanhat ki a maffiaháború" – mondja Martin Edmondson.

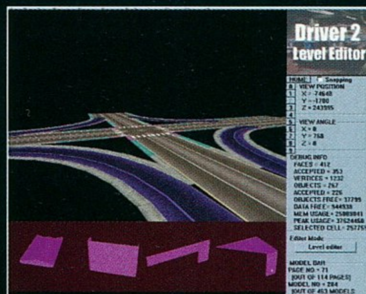


guldásban. „Sokkal nehezebb lett a kanyarok bevétele" – mondja Martin, aki egy lapon említi a *Driver 2* száguldó tempóban bevett utcasarkait a *Colin McRae Rally* ördögi off-road mutatványaival. Ezután Rió egyik lakónegyedébe indulunk. Bár még hiányzik az ég és több lényeges terepelem, a prototípus kezelése máris elképesztő, így egy nagyobb fajta jobbkanyart bevéve érezhetjük, hogyan borotválná le az utcasarkot egy 50-es évek beli Cadillac.

Ahogy a drótkeretes tragacsot figyeljük, miközben az Rió egyik sugárútjának élénk színű házai között halad, azon kezdünk filózni, hogy vajon milyenek lesznek a *Driver 2* autói és milyen lesz ezek irányítása. „A fizikai tulajdonságok nem lesznek különösebben átdolgozva az ▶

BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZ

YSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜG





▶ eredeti *Driver*-hez képest" – árulja el Martin – „Nagyjából elégedett vagyok velük. Persze azért egy kis kozmetikázás nem árt. A variációs lehetőségek nagyobbak, mert a *Driver*-ben a városokban nem volt túl sok autó. Különböző színűek voltak, de a memória korlátai miatt a design nem volt épp változatos."

Senkit sem hallottunk különösebben panaszkodni az eredeti program autóinak számáról, de Martin szerint ezen mindenképp emelniük kellett a folytatásra: „Alapvető különbség a két játék között, hogy a *Driver 2*-ben kiszállhatunk az autónkból. Ennek nagy jelentősége van." A *PSM* munkatársai itt szeretnék kifejezésre juttatni véleményüket, mely szerint: „VÉGRE KISZÁLLHATUNK ABBÓL A NYAVALYÁS AUTÓBÓL! NAGY KIRÁLYSÁG!"

A Reflections nyilvánvalóan olyan cég, amely tudja, mit jelent az, hogy „ambíció" – nem félnek hozzányúlni egy amúgy is bevált recepthez. Azt a lehetőséget, hogy most már elhagyhatjuk a kocsit, Martin örömmel dolgozta be a játékba. Ez egy bizonyos mértékig szükséges is volt a cselekmény szempontjából. „A küldetések kezdete így jobb" – mondja. „A szokásos 'három, kettő, egy, rajt' duma helyett ezúttal, ha egy követni való fickóra várunk, autónk a parkoló egyik végén áll, a csókáé a másikon; láthatjuk, amint kijön az irodaépületből, beszáll a kocsijába, majd elhajt." Ez a nagy rakat adat, amely annak leírásához szükséges, hogy ki merre sétál, több egy közönséges kis trükknél. Mindez a filmbejátszásokhoz is kell és a filmrendező (film director) opcióban is megmarad. Az eseményeket tovább fűszerezhetjük azzal, ha néha kiszállunk az autóból. „Ha kiszállsz, azzal nem csakhogy megfelelően befejezheted a küldetéseket, hanem autódból átszállhatsz egy másikba is; ez helyenként csak egy lehetőség, de másutt nincs is más választásunk" – meséli Martin.

Nincs okunk többé zsörtölődni a kocsik miatt, hiszen Martin meghallgatta imáinkat: „A *Driver 2*-ben az autókon kívül buszokat és teherautókat is vezethetünk. Ha úgy tartja kedvünk, csak kiugrunk a kocsiból, birtokba veszünk egy buszt és már mienk is a pálya. Nincsenek külön olyan küldetések, amelyben buszt kell vezetnünk, de bármikor megtehetjük, ha kedvünk szottyan."

Gondoljunk csak bele, eljátszhatjuk a *Speed*-et! Ha olyan napunk van, össze is zúzhatunk egy autót a *Heat*-ben látott kamionunkkal! A Reflections ahelyett, hogy komikusan könnyűvé tette volna az óriásteherautók vezetését, ugyanolyan makrancossá programozta őket, mint amilyenek a valóságban – így, ha kézifékes fordulót akarunk végrehajtani egy iskolabusz volánjánál, arra számíthatunk, hogy fejen állva végezzük az utazást.



Itt is volnánk (már megint)!
A *Driver 2* Chicago utcáin is végigvisz minket a belvárostól a lakónegyedek sikátoraiig. Íme néhány korai kép a játékból.





„Alapvető különbség a két játék között, hogy a *Driver 2*-ben kiszállhatunk az autónkból. Ennek nagy jelentősége van" – ME

LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZ

„Ha az új városok és járművek, valamint a sétálgatás lehetősége nem dob fel, mit szólnál még több opcióhoz?”

DRIVER 2: AZ ÚJ VÁROSOK

Az olyan információkat, amelyek a *Driver* városainak beépítéséhez szükségesek, nem lehet könyvekből megszerezni. A Reflections saját embereit küldte a helyszínre terepszemlét tartani. A *Driver 2*-főnök szerint „Amikor egy város bizonyos részein vagyunk, annak mindig megvannak a maga ismertetőjelei – így a térkép nélkül is pontosan tudjuk, hogy hol járunk. Minden városban négy napot töltöttünk, de egész nap csak fotókat készítettünk és ki-be ugráltunk a taxikból.” Bár a helyszínek mások lettek, a városok mérete körülbelül azonos a *Driver*-ben található metropoliszokéval; jóllehet, a kidolgozottság sokat fejlődött. „Nem építhetünk túl nagy városokat, mert akkor irritálóan hosszú távolságot kellene megtennie a játékosoknak” – mondja Martin.

LAS VEGAS

Ország: USA
Ismertetőjelek: Kaszinók, kaktuszok, homok

„Las Vegas-szal az volt az egyik gondunk, hogy annyira eltúlzott benne minden. Talán nem lenne nehéz visszaadni azt, amilyen a város a valóságban, de az emberek azt mondanák: 'Nem is így néz ki!'” – kommentál a Driver 2-guru. „Itt van az Excalibur és a többi hasonló hotel, amelyek úgy néznek ki, mint egy nagyra nőtt játékerőd. Lenne elég poligonunk ahhoz, hogy pontosan visszaadjuk, de az emberek csak ránéznének és annyit mondanának: 'Ez olyan, mint egy játékerőd.' Elégedett vagyok azzal, ahogy a város megjelenik a programban. Olyan, mint egy valós, létező hely.”

HAVANA

Ország: Cuba
Ismertetőjelek: Sikátorok, autók, utcai élet

„Megdöbbentett az a színesség és sokféleség, amelyet ott tapasztaltam” – mondja Martin Edmondson a kubai fővárosról, majd hozzáteszi: „Sok mindenben különbözik az Egyesült Államoktól. Vannak itt igen öreg épületek is – olyanok, amelyek elhagyottak és már omladoznak. A vicces az egész városban az, hogy mindenkinek amerikai autója van. Olyanok, mint a régi New York-i taxik. A tervezők nagy, uszonyos Cadillac-ek és hasonló szépségek képeivel tértek haza.”

CHICAGO

Ország: USA
Ismertetőjelek: Nagy tó, emelt autópálya, időjárás

Ezt a metropoliszt, amely a Blues Brothers otthonául is szolgál, legalább olyan nehéz volt beépíteni a játékba, mint New Yorkot az elsőbe. „Már Chicago méretei is félelmetesek voltak. Sikátorai, vaslépcsői miatt a légköre hihetetlen. Szintén sajátos benne a vonatok zaja és a kanyon-effektus, amely a központban található épületeknek köszönhető. Az a tény, hogy a közelségében egy tó található, megint csak érdekessé teszi. A Michigan tó olyan nagy, hogy Chicago már csaknem parti városnak tekinthető.”

RIO DE JANEIRO

Ország: Brazil
Ismertetőjelek: Hegyek, nyomornegyedek, tengerpart

A srácok nagyon elképedtek, amikor megérkeztek Brazília legnagyobb városhalmazába. „Lélegzetelállító, de ugyanakkor az is eszünkbe jut, hogy ezt a várost is be kell majd építenünk valahogyan a játékba” – mondja a főnök – „Egy idő után már nem építészeti szempontból nézed az épületeket, hanem azon jár az eszed, hogy vajon hány sokszögből állnak! Remélhetőleg ezt a tágas teret is valósághűen tudjuk majd visszaadni, a háttérben terpeszkedő hegységgel együtt.” STOP

Az új városokban sem csupán az új járművek és a sétálás lehetősége fogja meg az embert. Visszatér a hőn szeretett Take A Drive opció, s a Film Director (filmrendező) játékmód is megjelenik – utóbbi Martin szerint „új funkciókkal és részletekkel lett ellátva, használata pedig ösztönszerűbbé vált.” Ha már az extrákról beszélünk, van egy köztük, amely feltétlenül a kívánságlista tetejére kívánkozik. „Tervünk az is, hogy beépítsünk egy multiplayer osztott képernyős játékmódot. Ez a fent említett négy városban nem használható, de felépítünk egy meglehetősen nagy területet, ahol két játékos akaszthatja össze a bajszát.”

Párbaj Cadillac-ekkel? Haverja- ►

Nem meglepő, hogy Martin is főként olyan részletekről beszél, amelyek hasznot húznak ebből az újszerű szabadságból. „Vannak olyan küldetések, amelyekben egy fickót üldözünk. Emberünk lemegy a lépcsőn. Mit teszel? Utánamész; hát persze. A hapsi azonban beül a kocsijába és elhajt. 'Honnan szerezhetnék vajon én is egyet?' – gondolod ekkor.” Az új *Driver* talán nem erőlteti meg annyira az agyat, mint a *Civilization II* vagy a *Final Fantasy VIII*, de itt is gyorsan és okosan kell döntened. Ahogy Martin mondja: „Két jármű közül választhatunk ebben a helyzetben – az egyik épp itt van előttünk, a másikat azonban egyéb tárgyak választják el tőlünk. No vajon melyiket kellene választanunk? A könnyen megszerezhető furgont, vagy a csinos, de elzárt autót”? Furgon, vagy autó? A fenébe is, elmegy a fickó! Az ilyen extra lehetőségek bizonyára tovább fokozzák majd izgalmunkat.

Havanna pont ideális város egy *Driver 2*-szerű játék számára, hiszen hemzsegnek benne az ötvenes és hatvanas évek amerikai autói – mint például ezek a jó öreg

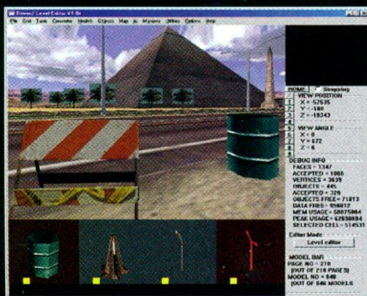
BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZ

BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA

▶ inkkal dömperek volánja mögött ülve küzdhetünk? Úgy tűnik, étvágyunkat valóban kielégítik a program készítői. Biztos a látványos új elemek kerülnek majd az újságok címlapjaira, de ez nem jelenti azt, hogy a Reflections elsiklott volna az apró részletek felett. Ezúttal a filmbejátszásokat is gondos figyelemmel dolgozták ki.

„A *Driver 2*-ben a renderelt részek a képminőség tekintetében egész nagy előrelépést jelentenek" – lelkesedik Martin. A csapat célja az, hogy élő, lüktető városi környezetet teremtsen az olyan pillanatokra is, amikor épp semmi gyanús nem történik. „A *Driver* gyalogosai csak sétálgattak, vagy leültek" – panaszkodik Martin – „az új játékban viszont sokkal többféle mozgást végeznek. Például, ha egy tengerparti strand mellett haladunk, láthatjuk a matracokon heverésző embereket. Alkalmanként felkelnek és vesznek maguknak egy fagyit... Eddig már az is nagy eseménynek számított, ha az emberek néhanapján átkeltek az úton és vettek egy újságot."

Itt is volnánk (na még egyszer)! Las Vegas a játékban is villogó neonos pompájával jelenik meg, s nem maradnak el a város külvárosai, a belváros és a sivatag sem. Nézzük csak a lenti drótkeretes modelleket.



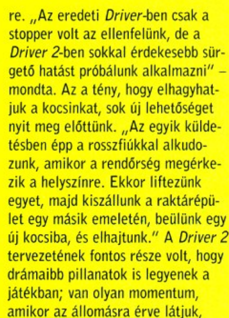


Mindez nagyon is rendben van, de nem túl rövid a *Driver 2*? „Negyven küldetésen kell majd átküzdenie magát a játékosoknak" – válaszol Martin, emlékeztetve arra, hogy a *Driver*-t alig több mint fele ennyi kihívás teljesítésével játszhattuk végig. „A játék befejezése valamivel hosszabb ideig tart majd" – mondja szerénykedve Martin, a játék egyik atyja.

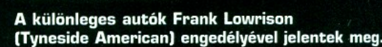
Informátorunk itt elhallgat, mintegy jelezve, hogy mindent elmondott, amit elmondhatott. Itt az ideje hazaindulnunk. Hazafelé kétszer is belenézünk a biztonsági tükörbe – gondolván, hátha egyszer csak Tanner néz majd vissza. De nem, ő most nincs itt. Ha pedig itt lenne, akkor sem látnánk őt. STOP

„Eddig már az is nagy eseménynek számított, ha az emberek néhanapján átkeltek az úton" – ME

DRIVER 2: ÚJ KÜLDETÉSEK



Bár a csapat szerette az eredeti játék választási lehetőségeit, amelyet a *Driver* üzenetrögzítője jelképezett, a folytatásban még erősebb cselekményt akarnak a játékosok elé tárni. „A filmbejátszások elmondják az alaptörténetet; minden küldetés egy ilyen részletből indul" – mondja Martin – „A *Driver 2*-ben mindig megvan az oka egy-egy küldetésnek és erre folyton oda is kell figyelnünk." A Reflections küldetés-tervezőjével arról beszélgettünk, hogy ennek vajon milyen hatása lesz majd a játékmenetre. „Az eredeti *Driver*-ben csak a stopper volt az ellenfelünk, de a *Driver 2*-ben sokkal érdekesebb sürgető hatást próbálunk alkalmazni" – mondta. Az a tény, hogy elhagyhatjuk a kocsinkat, sok új lehetőséget nyit meg előttünk. „Az egyik küldetésben épp a rosszfiúkkal alkudozunk, amikor a rendőrség megérkezik a helyszínre. Ekkor liftezünk egyet, majd kiszállunk a raktárépület egy másik emeletén, beülünk egy új kocsiba, és elhajtunk." A *Driver 2* tervezetének fontos része volt, hogy drámaibb pillanatok is legyenek a játékban; van olyan momentum, amikor az állomásra érve látjuk, hogy egy gengszter egy vasúti hídon hagyott kocsi csomagtartójába zárva várja az érkező vonatot – a feladatunk természetesen a fickó megmentése. Máshol olyan autóba ülünk, amelyet robbanószerekkel pakoltak meg, s biztonságos helyre kell vinnünk a négy keréken guruló lőszerraktárt. Egyes helyeken pedig más autósok elől menekülünk, akik egy tekervényes raktárkomplexumban próbálnak falhoz szorítani... „Próbáljuk a játékosokat egy kicsit több gondolkodásra késztetni" – nevet a küldetés-szakértő. STOP



A különleges autók Frank Lowrison (Tyneside American) engedélyével jelentek meg.

HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰNÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BŰN

UTOLSÓ FIGYELMEZTETÉS

MOST még megveheted...



...a korábbi számokat a TESCO áruházakban

990.- Ft -os áron!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár
Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár

(Ha lemaradsz róla, reklamációt nem fogadunk el!)

SZÍNES



Tágas környezetben mozoghatunk. Hála Istennek, betöltési idő nélkül.

Hanának tetszik ez a méretes puska. Majdnem akkora, mint egy páncélököl.

A fegyveres eseményekből bőven jut a stáb többi tagjának is.

Stealth 'em up (lopakodós) játékról lenne szó? Nem egészen, de feszültség a levegőben van.

Pisztolyok a pirkadatban. A jó reakcióidő alapvető fontosságú.


Egyedül. A sötétben. Valami közeledik...


Hana készen áll a fondorlatokkal és fegyverekkel fűszerezett eseményekre.

Szöveg: **Dan Mayers** Fotó: **Movie Store Collection**

Veszedelmes idők jönnek...

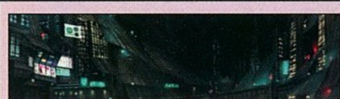
PUSZTA TÉNYEK

Kiadó:	Eidos
Fejlesztő:	Kronos
Megjelenés:	Március
Web:	www.eidos.com

A LOS ANGELES-BEN SZÉKELŐ KRONOS ENTERTAINMENT A 2000. ÉV EGYIK LEGNAGYOBB JÁTÉK-REMÉNYSÉGÉN DOLGOZIK. A PROJEKT A FEAR EFFECT NÉVRE HALLGAT. DAN MAYERS KÖRÜLSZIMATOLT KICSIT A CÉG HÁZA TÁJÁN

Felvonásról felvonásra

Mint (bizonyos szempontból) Shakespeare műveit is, a *Fear Effect*et is filmszerűvé teszi négy részlete.



1. FELVONÁS: A LAM-ÉPÜLET
Hana körülszaglászik az épületben, s közben információt gyűjt Mr. Lam sötét üzleteiről. A hipermodern épületben dögivel vannak a rejtvények, de a hangsúly itt inkább a kétkezi munkán van, mint a szürkeállományon.



2. FELVONÁS: A FOLYÓMENTI TELEPÜLÉS
Itt is Hana szerepébe bújunk, aki épp zuhanyozik egyet. Egyszer csak a dzsungelből érkező zombik lepik el a helyszínt. Az események irányítása hamar kicsúszik a kezünkből – a főszereplőváltás után Deke kezdi a rendcsinálást.



3. FELVONÁS: MADAME CHENNÉL
Fura dolgoknak lehetünk szemtanúi Madame Chen hotelében. A kicsi Lam szaga egyre erősebb, de még sok feladat áll előttünk, mielőtt rátalálhatunk. Lam bérencei minduntalan likvidálni akarják hőseinket. Orrostul.



4. FELVONÁS: A POKOL
Egyre forróbb a szitu és – igen, helyes a tipp – utunk egyenesen a démonian pompázó pokolba vezet. Szellemekkel és vámpírokkal vívunk meg, megfejtünk egy nagy titkot és egy utolsó, istenigazából ördögi rejtvényt is.

A *Metal Gear Solid* a hibás mindenért. A Konami klasszikusa jelentősen megváltoztatta mindannyiunk gondolkodását a videojátékokkal kapcsolatban. Olyan környezetben érezhettük magunkat játék közben, ahol sosem mehettünk biztosra. A játékosok évek alatt kialakult gondolkodásmódja többé semmit nem ért. A program látszólag nyugodt szituációkba is életet lehelt és a moziszerű hatásoknak köszönhetően sokkal nagyobb élményt nyújtott. Úgy tűnik, jó ötlet volt, hogy a készítők nem csak egy csődbement mozi-licencet újították fel.

Azonban nem a *Metal Gear* volt az egyetlen játék 1999-ben, amely szép jövőt ígért. Többek között ugyanebben az évben ismerkedhettünk meg a *Dino Crisis*-szel, a *Shadow Man*nel, a *Silent Hill*el és a *Syphon Filter*rel is, de még eredetibb ötletek előszelét is érezhettük már. Például olyan játékokét, mint a *Fear Effect*.

A *Fear Effect* egy single-player (egy játékos által játszható) 3D kalandjáték. A prog- ▸



SZÍNES


Ne nagyon nézelődj. Ott van mögötted!


Azt a puskaporos mindenit! Van némi tűzerő ebben a játékban.

Egy kis erőszak és halandzsa után az összes ellenfél halott.

ram olyan grafikai és játékmenetbeli trükköket is bevet, amelyek minden eddigi PlayStation-élményünknél magasabbra emelik. Mintha a *Dragon's Lair*t keresztezték volna a *Blade Runner*rel és mindezt beoltották volna az *Angel Heart* hallucinációs elemeivel is. Vagy valami ilyesmi... De egy kicsit talán több is.

A nagy kaland a jövőben játszódik, a helyszín Hong Kong. A harcos trió, Hana, Glas és Deke egy maffiavezér lányának, Wee Ming Lamnak a keresésére indul. A játék legelső pillanataitól fogva (amikor is egy helikopter zúg át a sötét városi környezeten) az az érzésünk, hogy nem mindennapi videojátékkal állunk szemben. A helikopter belsejében hőseink, Hana és Deke épp az eseményeket fejtik ki manga-jellegű karakterek, rajzfilmszerű animációk és amerikai párbeszédek segítségével. A helikopter leszáll, Hana kiugrik, és már kezdődik is maga a játék. A már megszokott, "vágjunk a közepébe" stílusú, csillogó-villogó filmbejátszással és gyengébb játékmenettel tarkított kezdésre számítunk, de bizony kellemesen csalódunk... A bejátszásokat a játék engine-je építi fel. Az irányítást azonnal kézbe veszi a játékos és – a videojátékok történetében először – egy rajzfilmet *játszhatunk*.

A *Fear Effect* nagy előrelépést jelent a PlayStation világában. Mint minden konzolnak, a PlayStationnek is születésétől megvannak a maga technikai határai. Ahogy a gép egyre korosabbá válik, a fejlődést egyre inkább a fejlesztők irányából várjuk. A *Fear Effect* még tovább tolja ezeket a határokat, hiszen a szintek háttereit is a CD-ről tölti be. Mindez azt jelenti, hogy ha a játékos új szintre jut, az már be lesz töltve, s nem kell többé a vég nélküli betöltési képernyők miatt idegeskednünk, amelyek pedig annyira jellemzőek sok japán játékot. A hátterek stream-móddal való betöltése a játék kinézetére is áldásos hatással van. A sötét utakról lecsúszó autók mind folyamatos videobejátszások, a járdákat megvilágító gyertyák árnyékot vető animációk, s amint a képernyőre meredünk, felmerül bennünk a kérdés: hogy a fenébe sikerült ennyi mindent egyetlen lemezre préselniük?...

Na igen, itt van a kutya elásva. A *Fear Effect* működéséhez annyi videó-információra van szükség, hogy a Kronosnak nem marad más választása, mint négy lemezen kihozni a programot. A megszakítások számát viszont a lehető legkisebbre csökkentik azzal, hogy négy "felvonásra" osztják a játékot. Az első a Lam-épületben játszódik, ahol sokat kell az árnyékban bujkálnunk, de olyan elemekkel is találkozhatunk, amelyek a gengszteres-lövöldözős játékokból ismerősek. A következő lemezre érkezve a River Settlement (Folyómenti település) nevű szinten találjuk magunkat, ahol egy elhagyott, zombiktól hemzsegő dzsungelbeli falu

A SZEREPOSZTÓ DÍVÁNY

A videojátékok és a mozifilmek mindig is szoros, bár nem minden esetben gyümölcsöző kapcsolatban álltak egymással (gondoljunk csak a *Mortal Kombat*ra Kylie-val). Néhány film azonban évek óta várat magára. Vajon napvilágot látnak valaha is? Ki tudja... Íme néhány jó példa.

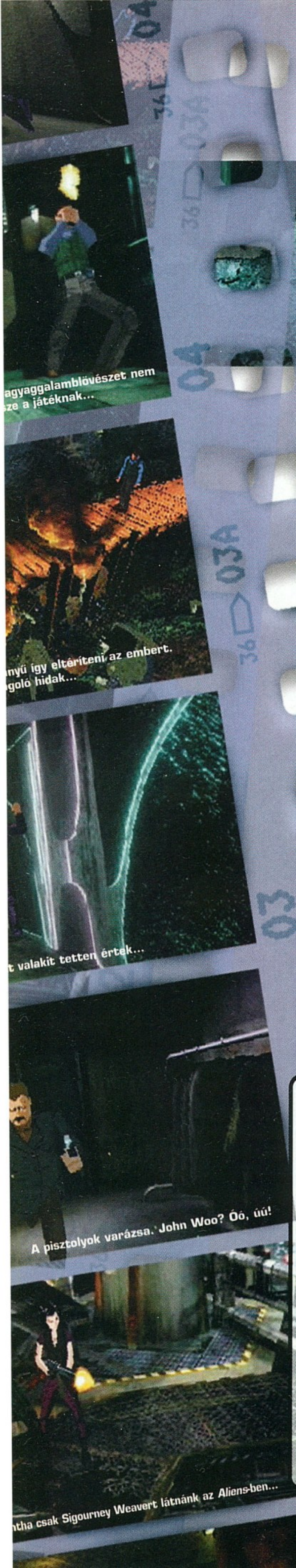
COMMAND AND CONQUER
A Westwood fejlesztőcég maga kívánta elkészíteni ezt a moziepeszt, de a film a legutóbbi hírek szerint megrekedt a forgatókönyvírói asztalon. A filmcsillagok neveiről még nem láttak napvilágot pletykák, de James Earl Jones-ot a *C&C: Tiberian Sun*-ban nyújtott szereplése mindenképp képbe teszi.

TOMB RAIDER
Magától értetődő, hogy a címszerepre Liz Hurley-t kellene választani. Habár... vannak kétségek, hogy alkalmas lenne-e egy erőskezű női főszerep eljátszására. Milyen hatásos is volt az Eidos reakciója a legutóbbi Bond filmre, a *World is Not Enough*-ra: „A karácsonyi Jones Lara lesz!" Lépjen elő, Denise Richards...

RESIDENT EVIL
Sok vita tárgyát képező film, amely egyre csak késik. A legfrissebb értesülések szerint George Romero lenne a rendező, John Fay és Barry Burton szerepébe pedig James Woods és Bruce Willis bújna. Hisszük, ha látjuk – videón is...

WING COMMANDER
Ez az egyetlen film, amelyet valójában be is fejeztek; tavaly március 12-én kellett volna megjelennie. Nagy kritikával fogadták az USA-ban, így meglehetősen csendesen csusszant át videóra. Freddie Prinze Jr a főszereplő, segédje pedig maga Hercule Poirot, alias David Suchet.

METAL GEAR SOLID
Igen, Kojima és a *Matrix*-alkotók pár hónappal ezelőtti találkozásáról már mindenki tud, de azóta semmi hír. A Konami szerint Gary Oldmanből jó Liquid Snake, Robbie Williams-ből pedig hatásos Solid Snake lehetne. Ezek a japánok...






Hana leszáll a pokol bugyraiba. A dolgok egyre bonyolódnak.


Reservoir Dogs? Igen, lehetett némi hatása a játékra.

vár ránk. A kis Lam utáni nyomozás ezután Madame Cheng „kávéházába" vezet, majd végül a pokolba. Igen, a pokolba... A cselekmény meglehetősen csavaros.

A négy felvonás alatt finoman végigkalauzolnak minket a történeten, de azért közelről sem úgy érezzük magunkat, mint egy kéjutazáson résztvevő turista. A *Fear Effect*nek, mint minden kalandjátéknak, van eleje, van vége és ezek között is vannak kritikus pontok a cselekményben. Mint John Zuur Platten producer mondja: „A karakterek a logikus történet-felépítésnek köszönhetően felcserélődnek játék közben. Amikor másik karakter bőrébe bújunk, más kihívásoknak nézünk elébe; olyanoknak, amelyekkel csak az az egy szereplő tud megbirkózni". A sztori egyes részein nem tudunk változtatni – ezek az izgalom, a dráma és a feszültség növelése érdekében lettek beépítve a játékba. Ugyanígy vannak bizonyos tragikus események karaktereink életében, amelyeket semmiképp sem kerülhetünk el. „Csak azért, mert a hősök bőrébe bújhatunk, még nem biztos, hogy túléljük az eseményeket. Nincs garancia arra, hogy nem lesznek gikszerek. Glas-szal például csúnya dolgok történnek, de Deke még rosszabbul jár..." – mondja John.

A játék következő izgalmas része az egészség-mutató. Amellyel egyáltalán nem találkozhatunk a *Fear Effect*ben. Ehelyett egy Fearmeter (félelemmérő) nevű eszközt használunk, amely a karakter magabiztosságát jelzi. Ha lelőnek minket, a magabiztosságunk olyan alacsony szintre esik, hogy már egyetlen lövés is a halálunkhoz vezethet. A megoldott rejtvények viszont növelik a magabiztossági szintet, s az is hasonló hatással van túlélési esélyeinkre, ha a félhomályból orvvadászunk másokra. Valószerűtlen? Lehet. Működik? Nos, eredeti ötlet, de kell egy kis idő, amíg hozzászokunk. John így magyarázza a dolgot: „A játékban nincsenek egészség-bonuszok. Az egyetlen mód arra, hogy visszatérjünk egy olyan helyre, ahol magabiztosnak érezzük magunkat az, ha szembenézünk a ránk leselkedő veszélyekkel".

A mesterséges intelligenciát és a karakteranimációt még nem fejezték be teljesen, mert a Kronos (amely előzőleg különleges effekteket gyártott a filmipar számára) jelenleg a grafikára összpontosít.

„Az animációs módszerünkben karakterek csak 16 színt használnak" – árulja el Scott Compton tevező – „Úgy gondoljuk, emiatt a karakterek megfelelően elütnek a háttértől és a képi hatás is különbözik a korábbi játékokban látottól. Vannak olyan tárgyaink is, amelyek már az előrenderekben is megvannak. Így lesznek olyan esetek, amikor a fegyverünket olyan helikopterre, vagy egyéb tárgyra fogjuk, amely valójában a moziszerű háttér része. Minderre úgy nyílik lehetőségünk, hogy ugyanazokat a modelleket használjuk a játékmenetben, mint a narrációban."

Bizonyára megvannak az okai ennek a hirtelen eredetiség-kitörésnek. Könnyű párhuzamot vonni a videójáték-ipar jelenlegi helyzete és a '80-as évek végének Hollywoodja között. Utóbbi akkoriban döbbent rá, hogy az embereket többé már nem kötnek le a *Police Academy 14*-szerű gagyik, s megjelentek az olyan elmés műfajközi filmek, mint a *True Lies*.

Az érkező PlayStation2 növekvő hatását sem tagadhatjuk. Az az irány, amelyet most vesznek fel a fejlesztők (moziszerű stílus, jól meghatározott karakterek, emberpróbáló feladatok), bizonyos szempontból korai kísérletnek tekinthető – ennek motivációját pedig az Imation Engine-nek és a többi új eszköznek a megjelenése vonzza maga után. A szakemberek a PlayStation képességeinek határait tesztelik, hogy rájöjjenek, mit is érhetnek majd el a PS2-vel. A *Fear Effect*-et és társait egy kísérletnek tekinthetjük, amelynek végterméke bizonyára új hősök egész sora lesz. ■

Hatás alatt

Mivel a *Fear Effect* igencsak moziszerű, jogosan merül fel a kérdés, hogy vajon milyen filmes hatások formálták a fejlesztés során a programot. John Zuur Platten producert kértük meg arra, hogy meséljen ezekről. A válasz itt van lentebb – manga, vámpírok...



NIKITA (1990)
Korunk francia valósága. A francia hősnő belőtt állapotban gyilkosságot követ el. A titkos kormányügynökség segítségével a hölgyike csábos orgyilkossá avanzsál.



AKIRA (1988)
Animációs őrület. A titkos kormányprojektet nagy szemű, természetfeletti képességekkel is bíró fickó hiúsítja meg. Furcsa egy szerzet, az biztos.



ALKONYATTÓL PIRKADATIG (1996)
Tarantino és Clooney vérbő, macho kalandjai Mexikóban. Nagy baj a kis Mexikóban? Na ja...



GHOST IN THE SHELL VAGY KOKAKU KIDOTAI (1995)
Ebben a sci-fi kémkavalkádban még több japán animáció leledzik. Főszereplők: egy kiberhölgy és emberi partnere.



MINDEN CHOW YUN FAT FILM (KIVÉVE AZ ANNA ÉS A KIRÁLY)
A főhős angol neve (Fat) ellenére egyáltalán nem hízott – sőt, nagyon is tökös fickó. Ki más lehetne John Woo fegyveres keménylegénye...

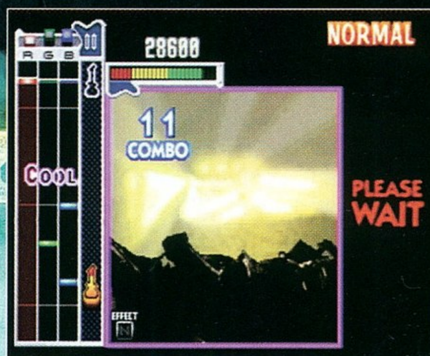


Szöveg: **Mark Donald** Fotók: **Simon Dodds** Illusztrációk: **Gary Walton**

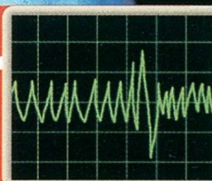
VIZSGÁLD a CUCCOT

ELEGED VAN A FÁRASZTÓ JOYPAD-NYOMKODÁSBÓL? VÁLTOZTASD MEG AZ ÉLETED A TÁVOL-KELETI MISZTIKUS JÁTÉK-TECHNOLÓGIÁVAL! NÉZD, MI MINDENT KAPTUNK ONNAN...

Állandóan az őrült japánokról és nyilvánvalóan eszement játék-szokásaikról beszélünk; és valljuk be, nem nehezítik meg a dolgunkat. Egyvalami viszont biztos: szeretik a játékaikat. Annyira szeretik a játékaikat, hogy szeretnének bennük lenni (elég egy pillantás a szereplőket utánzó fanatikusokra...). Az igazat megvallva mindannyian így vagyunk ezzel. Mindenki nyomta már tövig a joypad-gombokat, mikor igyekezett *Colin* Subaruját az úton tartani; és ki ne gondolt volna rá, hogy a kilencedik mennyországba jutna a *Gran Turismo*-val és egy százfontos kormánnyal?
Persze a japánok szokás szerint ezt még egy hosszú lépéssel megtoldották: ha a része akarsz lenni, úgy is nézz ki! És ez egy módon lehetséges: elő a kellékekkel... Hogy nagy durr vagy kis pukk? Ennek eldöntése megjósolható módon a *PSM*-re hárult...



Értékelés



„MEGÜT!"

Játék közben minden tesztelőnket rákötöttük az új értékelő-egységünkre, az Extázi-kardi-O-Gráfra (EKG).
A pacemaker és az elektrosokk ötletes keresztezéséből kialakult masina abszolút csalásbiztos. Frankón.

LICK MY AXE

• Gitár vezérlőegység

Gyártó: .... Konami
Játék .... *Guitar Freaks*
Műfaj .... Bemani szimulátor
Mennyibe kerül? .... 4180 ¥
És Forintban? ..... Mindennel együtt körülbelül 19000Ft
Példakép: .... A Rock Királya
Áldozat: .... Milford Coppock (a *PSM* művészeti szerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? „Akár egy sebzett állat..."

A rock örök. Felejtsd el a léggitárt, neked egy dologra van szükséged: a Konami elektromos gityójára és egy hangszer-erősítőre. (ld. a képen). Visszafogott művészeti szerkesztőnk egy szempillantás alatt alakult át vérszomjas rocker-vadállattá! Gitárját termékenységi szimbólumként körbehordozva fogai és keze segítségével csikart ki riffeket a szerencsétlen hangszerből. Végül hosszas rábeszélés után már a játékot is hajlandó volt kipróbálni – még az antitalentum is boldogan pengette a Bemani akkordokat, wah-wah pedálját mindig pontosan a képernyőn megjelenő jelzések után nyomva le. Vagy a fejében lakozó különös ritmusokra...?

• *PSM* lelkesedési táblázat

Külső: Elég ártalmatlan, persze csak a megfelelő kezekben 7
Közönségreakció: Elfojtott nevetések, aztán döbbent csönd 6
Valósághűségi faktor: Gitáriskola kezdőknek 8
Luxusfaktor: Ha már egyszer megvetted, hát mindenki lássa 7
Legjobb tulajdonság: ...... Nem is kell hozzá játék

GOING LOCO

• Vonat-irányítóegység

Gyártó: ....Taito
Játék: ....*Dencha De Go 2*
Műfaj: ....Vasútszimulátor
Mennyibe kerül? ....3770 ¥
És forintban? ....15 000Ft. (beleszámítva a légipostát, a költségeket stb.)
Példakép: .....mindegy, csak munkamániás legyen
Áldozat: Mark Donald (a *PSM* társszerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? „Stílusosan, szexisen. Felfedeztem az igazi önmagam"

A *Trainspotting* filmnek jó volt; a vonatos játék meg olyan elmondhatatlanul gyenge, hogy öt perc után Mark könyörgött, hogy valaki szabadítsa meg szenvedéseitől lehetőleg végleg. Végül sikerült kicsavargatni a kezéből az éles tárgyakat, és még időben leszedtük a csillárról, ahova a cipőfűzőjénél fogva próbálta magát felkötni; ezután magára hagyhattuk a játékkal. Ezután az igazi vonatos játék szenvedő alanyaként – ahova a japán vasúti jelzések bensőséges ismerete szükségeltetik – egy gombbal a sebességnöveléshez, egy karral a fékhez, és egyetlen társaságként az alkalmankénti vonatsípppal Mark gyorsan elszállt. Mire rátaláltunk, már hat vasútállomáson tört keresztül. Aludt, egyik kezével a fékkart még mindig szorongatva, másik keze mellett egy üres ginesüveg a padlón...



• *PSM* lelkesedési táblázat

Külső: Ha elkapnak ezzel az utcán, az éjszakát a kóterban töltöd...**3**
Közönségreakció: Üveges tekintet. Halk, transzszerű nyögések **3**
Valósághűségi faktor: Tényleg olyan, mint egy igazi munka **10**
Luxus faktor: Nem kell ez neked.................................**7**
Legjobb tulajdonság: Hasznos hamutál. Vagy talán csak italtartó?

Értékelés

„Mark most egy jobb, nyugodtabb helyen van, ahol nincsenek vonatok és stressz..."



CUT THE [CHEST] RUG

• Táncjáték irányítóegység

Gyártó: .... Konami
Játék: .... *Dance Dance Revolution*
Műfaj: .... Bemani dance szimulátor
Mennyibe kerül? .... 3650 ¥
És börtönpénzben? .... Egy spangli és egy Marks&Spencer női fehérnemű-katalógus
Példakép: .... Elvis a Király
Áldozat: .... Dan Mayers (a *PSM* hírszerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? „Nagyszerűen. A lábaimtól eltekintve. Nem érzem őket"

Mint ahogy a marhavásáron, az este itt is úgy kezdődik, hogy a kuncsaftok keringenek a táncparkett körül, mintha egy kígyóverem lenne. A kézitáskákat szorongató nyáj mozgáskultúrapásztorát várja. És belép Dan Ma... bocsánat, Elvis a Király. Mivel a szégyenmirigyeit már születéskor eltávolították, magabiztosan lép ki a diszkó padlójára, és szabadjára engedi indulatait (apám, ezek a mozdulatok meg fogják ölni...). Amíg tart a Dance Dance Revolution, Elvis a világ legnagyobb, leglaposabb lábbal hajtott joypad-én bizonyít. És utolérhetetlen. Lenyűgöző. Lélegzetelállító. A tömeg imádja, tülekszik, hogy elkaphasson egypár izzadságcseppet. A munkáját itt már elvégezte; csak annyi időre állva meg, hogy parókáját megigazíthassa, Elvis elhagyja a helységet.

• *PSM* lelkesedési táblázat

Külső: Mint egy perverz alak fürdőszoba-kilépője 5
Közönségreakció: Vad kiabálás és füttyögés, és amikor rájuk kerül a sor, elmotyogott kifogások 8
Valósághűségi faktor: A végére kimerülsz és leizzadsz 9
Luxusfaktor: Egy kis szőnyeg, vagy a Dance Dance kellék. Nem könnyű választás 8
Legjobb tulajdonság: A *Track & Field* is játszható vele. Mondjuk a 100m-es futáshoz jó, ha vannak még cserejátékosok mögötted...

Értékelés

„Sarok, lábujj, sarok, lábujj... jajatüdőm... rosszul vagyok..."





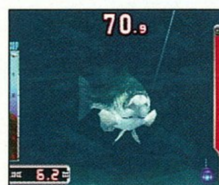


CAN'T STOP THE ROD

• Horgászjáték – irányítóegység

Gyártó .... ASCII
Játék .... *Exciting Bass 2*
Műfaj .... Horgászszimulátor
Mennyibe kerül? .... 4970 ¥
És Forintban? .... Megfizethetetlen Kb. 21000Ft.
Példakép: .... Darth Wader
Áldozat: Simon Middleweek (az angol *PSM* felelős szerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? .... „Azt mondták, hogy vagy ez, vagy a nejlonzacskó. A zacskót akarom..."





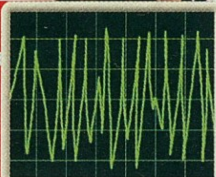
El kell ismernünk, hogy mikor akihabarai zsákmányunkat rendezgettük, mindenki azt gondolta, hogy a horgászbot a töltelék szerepét tölti be a sok jó cucc között, de a véleményünk hamar megváltozott, mikor végül beizzítottuk, és Simon az első naphalat fogta ki. A Tsuri-Con a tervezés csodája. A horgászjátékokat nevetség forrásából a legvalódibb, legkomolyabb harci élménnyé alakítja át. Válaszd ki a tavat. Az időjárási körülményeket. Állítsd be a csali tulajdonságait (a színéig bezárólag). Beszéid meg a hal odacsalásának technikáját. Dobd be a horgot egy képernyő felé irányzott lendítéssel. A damil finom mozgatásával csalogasd oda kopoltyús ellenfeledet. Ráharapott! A rántás végigszalad a karodon. És harcolsz. Csak harcolsz. Dühödten tekerve az orsót, megpróbálsz elébe menni a mozdulatainak... Hihetetlen. Bekaptuk a horgot.

• *PSM* lelkesedési táblázat

Külső: Megtévesztően ártatlan........
Közönségreakció: Teljes káosz, háromemberes harcok folytak a botért........ 1
Valósághűségi faktor: Bevetés, orsózás, épp csak kávét nem főz........ 1
Luxusfaktor: Csak annyira elengedhetetlen, mint a tüdőd 1
Legjobb tulajdonság: . Valósághű horgászélmény – már partjaidnál.



Értékelés



„Egy nagyot fogtam; pont beleillik a kezembe. (Bocs...)"

LAST NIGHT A DJ SAVED MY GAME

• Scratch-pad

Gyártó .... Konami
Játék .... *Beatmania 2nd Mix*
Műfaj .... Bemani DJ-szimulátor
Mennyibe kerül? .... 3490 ¥
És tevében? .... A hat legjobb példányod
Példakép: .... DJ Titus
Áldozat: Mike GoldSmith (az angol *PSM* főszerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? „Nevetségesen, elhasználtan, és amióta borotválkozom, nem volt rajtam ez a dzseki..."

A totál belőtt DJ Mikey úgy néz ki, mint aki teljesen ura a cuccnak, de igazából fogalma sincs, mi a pálya. Tényleg van rajta asztal, de nem a legstílusosabb; egyetlen magára valamit is adó ganxsta sem vágyik ében-fa-elefántcsont design-ra. És mindegy, mekkora Puffa dzseki van rajtad, a Dél-Középi kiejtés abban a pillanatban eltűnik, amint meglátod a *Beatmaniat*.

• *PSM* lelkesedési táblázat

Külső: Egy szakadt orgona és egy italostálca keveréke 6
Közönségreakció: Tiszteletteljes csönd, vagy csak teljes határozatlanság? Te döntöd el, melyik .. 6
Valósághűségi faktor: Scratchelés. No comment 4
Luxusfaktor: Ööö... nem kell valakinek egy papírsúlyú újdonság a Konamitól? 4
Legjobb tulajdonság: ... a korongot le lehet szedni, és kiválóan alkalmas frizbizésre.





Értékelés

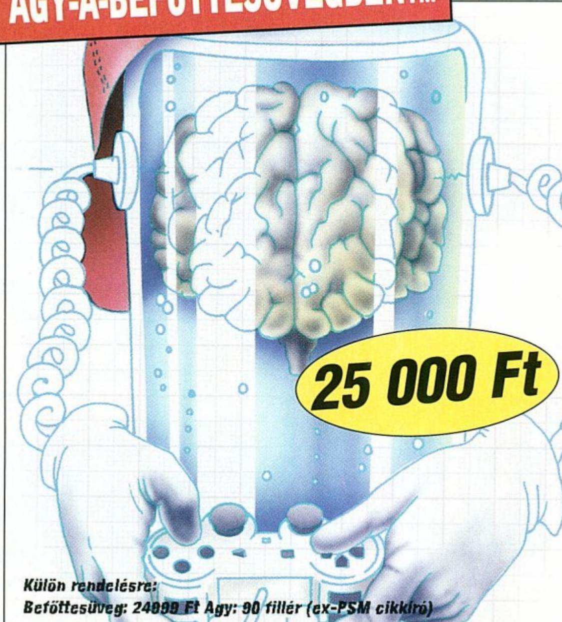
"Nagyon jó. Ööö... kicsit unatkozom. Nem nyomhatnék egy kört azzal a horgászbottal?..."



A JÖVŐ GALÉRIÁJA

A japánok talán elborultak, de ahhoz, hogy a játék-technológia előreléphessen, az őrülettel határos zsenialitásra van szükség; és színre lép a kollektív *PSM*-agy (amely csak különleges vészhelyzet esetén aktiválódik). Az elme – és néhány ceruza – hatalmát felhasználva lefektetjük a jövő irányítóeszközeinek fejlesztési alapköveit. Reszkessetek...

AGY-A-BEFŐTTESÜVEGBEN™



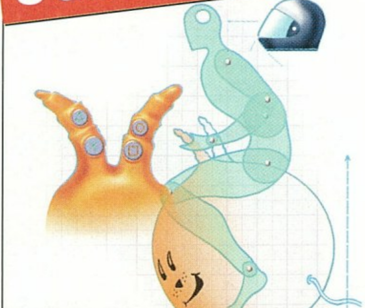
Túl sok jó játékod van ahhoz, hogy mindegyikkel foglalkozz? Nincs elég időd? Nincs elég türelmed? Hagyd az egészet a szakértőkre, hagyd az egészet az Agy-A-Befőttesüvegben™ -re! Minek játszanál a játékaiddal, mikor ezt megteszi helyetted az A-A-BTM? A saját agyi csatlakozókábellel és agyvízzel ellátott egység rengeteg munkát takarít meg neked, jobban játszik, mint te, és jobban is élvezi majd! Amíg nem vagy ott. Jó szórakozást! Bízz az Agy-A-Befőttesüvegben TM-ben!

BOMBA! (NA TÉNYLEG)



Nem tudod legyőzni a számítógépet? Fáj, hogy az a szürke szemétláda győz mindig, nem? Nos, üss vissza az új, továbbfejlesztett Bombával! Soha többé nem kell vesztened. A gép nyerésre áll? Csak nyomd meg a piros gombot, és engedd szabadjára a Bomba 20 megatonnás nukleáris robbanófejét, ezzel kivívva a döntetlent! Kifogástalan eredmény. Pénzvisszaadási garancia!

UGRÓGÉP



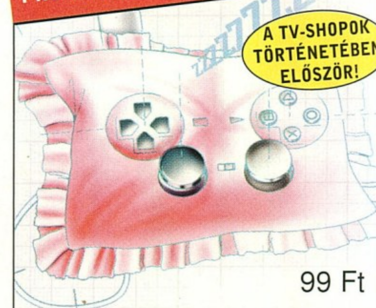
Frissítsd fel az unalmas régi platformereket az Ugrógéppel! Minek szenvednél az ugrások kiszámolásával, mikor magad is meg tudod őket csinálni? Teljesen interaktivisztikus!
Figyelmeztetés: **csak külső téri használatra!**

ARCMESTER PROBLÉMAMEGOLDÓ EGYSÉG 3000



Juss el a valósághűség új szintjére az Arcmester 3000-rel! Verekedős, lopakodós, sőt, akár RPG játékok végigvitelére – zúzz le mindenkit, aki csak él és mozog, az Arcmester idióta, vigyorgó gumifejének püfölésével! AAARRRGGGH! Ne késlekedj, még MA rendeld meg!

AZ ÚJ AL-U.D.J.E.-L SZUNY-O-MATA ACTION PRO MASTER 5000 MK II TM



Eleged van abból, hogy állandóan bevered a fejed a dohányzóasztalba, mikor bealszol a legújabb RPG-vel játszva? Rendeld meg az új AL-U.D.J.E.-L fotelt! Tökéletes védelmet nyújt bármilyen helyzetben, 9–99 éves korig!

TOPLISTA

Íme a *PSM* stáb végső ítélete

Horgászbot-irányítóegység 10
Exciting Bass 2 **(ASCII)**

Táncparkett- irányítóegység 9
Dance Dance Revolution **(Konami)**

Gitár - irányítóegység 7
Guitar Freaks **(Konami)**

Scratch-pad 4
Beatmania 2nd Mix **(Konami)**

Vasút - irányítóegység 2
Dencha De Go 2 **(Taito)**

Tragikus módon ezen eszközök egyike sem kapható kereskedelmi forgalomban nálunk. Egyelőre. A *Konami* a *Beatmania* deckeket a játék megjelenésével egy időben (március 24) dobja piacra Angliában 49,99£-ért. (további infók a *Konami*-nál, tel: 01895 470 500) Az észbontó tánczszőnyeg és a gitár biztos jönnek a többi *Bemani* játékkal együtt. Addig is, az *Exciting Bass 2* – a játék – nálunk *Konami's Fisherman's Bait: A Bass Challenge* néven kapható. Ha a bot is kéne, Tokiót, az Akihabara elektronikus kerületet tudjuk ajánlani. Ha a vonatos cucc kéne, akkor pedig egy pszichiátert.

Z+ mánia 2000



az Ericsson támogatásával

A magyar zenetévé videoklip-fesztiválján
rajtad múlik ki kapja a közönségdíjat

Szavazz

február 25 - március 17. között
az elmúlt év Z+ -on látott
legjobb magyar videoklipjére!



Voksolhatsz:

levélben: 1243 Budapest, Pf. 680
SMS-en: 0660 55-66-55
szavazólapokon a Fotex Records üzletekben
és a mobiltelefon szakboltokban

Nyeremények:

200 db kétszemélyes meghívó a díjkiosztóra és
30 db ERICSSON headset beépített FM rádióval

ERICSSON



Csak tudnánk, miért
változatták meg az eredeti címet: *(Tiny Tank: Up Your Arsenal)?*







Az ötletek számára
nem lehet panasz, még kétszemélyes death match mód is van.

A TÖRPETANK ÁTRENDEZI A TEREPET...



Tiny Tank

„Egy Nyú Jók-i taxisofőr stílusával és erkölcseivel...”

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Appaloosa Interactive
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	11 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE
Különc platform-kaland, amelyekben érdekes ketyerét, rejtvényeket, vészjósló tekintetű emberszabásúakat találhatunk.

Ma már természetesnek vesszük, hogy tankok uralják a csatamezőket, de gondoljunk csak bele, vajon hogy hangzott annak idején az eredeti ötlet: „Egy nagy fémdoboz, tetején lövegekkel; mindez pedig ... hernyótalpakon kúszik előre!" Csoda, hogy egyes ötletek egyáltalán elhagyták a tervezőasztalt.

A *Tiny Tank* – amelyet a régi jó *Ecco The Dolphin* című Mega Drive játék fejlesztői készítettek – sem kevésbé bizarr. A program a járműves shoot 'em up és a 3D platform irányzatok jegyeit viseli magán, s találhatunk benne számos apró, de nehéz rejtvényt, amelyek valamelyest ellentmondanak a játék értelmetlen erőszakosságának.

A Tiny Tank olyan, mintha épp csak lemaradt volna a *Toy Story* rajzolótáblájáról, mindezt pedig egy Nyú Jók-i taxisofőr stílusával és erkölcseivel teszi. A parányi jármű tulajdonképpen egy fegyvergyár kabalája, de kap egy kis extra feladatot: fel kell szabadítania a Földet robottársai uralmából, és az emberek számára lakhatóvá kell tennie a terepet. Az alapötlet talán egyesek számára abszurdnak tűnhet, de a játékban megjelenő gegek próbára teszik a hasizmunkat.

Játszani is egész kellemes vele. Átzúzunk a környezeten, lelövünk mindent, amely üteggel és vállalati logoval rendelkezik, s plusz erőre tehetünk szert, ha felvesszük az áldozataink által elhullajtott fegyvereket. A leleményesen egyszerű fegyverzetnek köszönhetően oda összpontosíthatjuk erőnket, ahol a leginkább szükségünk lehet rá – akár a távirányított lövedék hatótávolságának növeléséről van szó, akár a kis szolga-tankjaink számára kiadott gyűjtögető ukázról.

Csak jó idő múlva kezdünk kiábrándulni a programból. Jó pár valamirevaló ötlet megjelenik a játékban – lopakodó tankfőnök, akit csak tükröződve láthatunk; fejcserés harc, ahol ellenfelünk mozgásait irányíthatjuk – de mindezt folyamatosan lerontja a slendrián megvalósítás. Az egészen elviselhető grafikát például az igen közel megjelenő pop-up hibák rontják le, melyek miatt a radarra kell összpontosítanunk, ha követni akarjuk az eseményeket. Aztán itt van a automatikusan célzó lövegtorony – furamód, k nos precizitással még véletlenül sem azt az ellenfelet fogja be, mint amit mi szeretnénk levadászni. A sugárhajtású ugrás és az oldalra gurulá olyan manővereknek bizonyulnak, amelyeket a játék korlátozott területű színhelyein nehéz eredményesen végrehajtani – elvégre is, Rommel kedvéért, ugye tankok volnánk!? – és a platform-jellegű események a lávafolyamok között sem jönnek be annyira, amikor az ember k bé úgy kormányozza a tankját, mint nyugdíjas nénike a Velorexet.

A *Tiny Tank* egyszerre újszerű és elavult, de túl kicsinek és alulfejlettnek tűnik ahhoz, hogy valóra váltsa a saját maga által szabott ambíciókat. ■

Zy Nicholso

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Funkcionálisan jövőszerű, csak ne lenne az a fránya pop-up hibajelenség	6
JÁTSZHATÓSÁG:	A lövöldözésen kívül egyik remek ötletét sem valósítja meg teljesen	6
ÉLETTARTAM:	Annyi, amennyit a kölcsönzőbe való játékoktól elvárhatunk	4

ÖSSZKÉP: Bár elég kellemes élményt nyújt, a *Tiny Tank* csupán könnyed szórakozás, amely egy-két esténél többet nemigen fog elvenni az életünkből.

6 A TÍZBŐ





A vidám külső mögött a pénzvilág rideg valósága rejlik. Vendéglátóipari egységeinket utasíthatjuk arra, hogy extra sót szórjanak a sült krumplira, így a megszomjazó szórakozni vágyók mélyebben a zsebükbe nyúlnak. Mivel parkunk most már igazi 3D környezetben jelenik meg, ezt is megszemlélhetjük egész közelről.



TURISTÁK – NEVETTESD MEG ŐKET, MAJD ÜRÍTSD KI A ZSEBEIKET



Theme Park World

„Körbeforgathatjuk és mindenféle szögből nézegethetjük a parkot.

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Bullfrog
MEGJELENÉS:	Március
KORHATÁR:	3 év felett
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Vajon ki a legidegesítőbb fickó a világon? Ricky Martin? Vagy talán az Időjós a születlen előrejelzéseivel? Egyik sem. A földkerekség legirritálóbb fazonja az a skót figura, aki tippekkel lát el minket a *Theme Park World*-ben.

„Parkodnak kevés igazán vonzó része van" – kotyogja – „olyan, mint Norfolk... csak kapuval." Először talán valóban nevetünk ezen. De (tíz percen belül) ötezredszerre? „Már felépítetted az összes, jelenleg rendelkezésre álló boltot" – tájékoztat újra segítőkészen. „Szeretnél újabbakat kifejleszteni?" Észkombájn, ÉPP EZEN DOLGOZUNK. Még szerencse, hogy a *Theme Park World* egyébként jól sikerült darab, különben vizipisztolyos szabotázsakcióra indulnánk az MI6 főhadiszállására.

Ha ismerős az eredeti *Theme Park* (amely mára igencsak megöregedett), akkor tudjuk, mit várhatunk a folytatásban. Egy üres földdarabbal kezdünk, amelyre néhány alapvető látványosságot építünk. Járdával kötjük össze őket, s italbárokat, szemeteseket, vécéket állítunk fel. Szerelőket, takarítókat és szórakoztatóművészeket alkalmazunk. Aztán megnyitjuk parkunk kapuit és figyeljük, ahogy megindulnak a kellemes időtöltésre vágyó tömegek.



„Gondolatbuborékok" jelennek meg az emberek feje felett, amelyek azt mutatják meg, hogy a vendégek mennyire érzik jól magukat. A sárga, mosolygós arc arról tanúskodik, hogy önfeledten szórakoznak. A kék, fintorgó pofa viszont azt jelenti, hogy építményeink nem váltják be a hozzájuk fűzött reményeket. Ha megjelenik egy hamburger, az azt jelenti, hogy a látogatók éhesek, és nincs hol enniük. A „férfi és női" jelek hólyag-eredetű panaszokra utalnak. Minél több a mosolygós arc, annál sikeresebb a parkunk. Ez azt jelenti, hogy egyre több ember jön el, nagyobbak lesznek a belépti díjakból származó bevételeink, és többen kívánják majd pénzüket költeni a boltjainkban. Ebből következik, hogy több pénzünk lesz parkunk fejlesztésére és új látványosságok kifejlesztésére.

Mindez már ismerős. Viszont – ha csak ujjaid nem takarják el a cikket körülvevő képeket – bizonyára észrevetted a *Theme Park World* legnagyobb újítását: a játék három dimenzióban pompázik. Igen; a szórakoztatólétesítmények, a boltok, a mutatványosok, még a vécék is – minden poligonokból épül fel. Körbeforgathatjuk, és mindenféle szögből nézegethetjük a parkot. De van itt még valami... akár ki is próbálhatjuk a látványosságokat.

Ez valóban így van; nem csalás, nem ámítás. Ha elég aranyjegyet gyűjtöttünk össze ahhoz, hogy megvehessük a camcordert (ezekről a jegyekről mindjárt beszélünk még), az R2 megnyomásával elsőszemélyű nézőpontból szemlélhetjük a világot. Így körbesétálhatunk a parkon és megnézhetjük, hogy miként működnek a dolgok a vendégek szemével. Odasétálhatunk a hosszú órák fáradságos munkájával felállított hullámvasút bejáratához, és valóban fel is ülhetünk rá. A valóságban azért ez nem olyan fantasztikus, mint aminek látszik. A menetek közelebbről megszemlélve kissé karcosnak tűnnek, az emberek pedig egyszerűen borzalmasan néznek ki. De alapjában véve jó dolog, hogy megvan ez az opció is. Ha már végigjárjuk parkunkat, a mutatványos bódék – a kacsalövészet, az óriás kockapuzzle, az erőmérő és társai – háza táján is körülnézhetünk. Ezektől sem ájulunk majd el, de azért panaszkodni sem lehet okunk. Legalább valamelyest mulattató módon szerez-





$49.699 Back Mainmenu Close

	This Year	Last Year
Money In	$10.880	$40.780
Money Out	$21.000	$30.961
Balance	$49.699	$43.292
Park Value	$13.200	$3.750
Park Rating	Good	Average

Information



$41.023 Back Mainmenu Close OK

Time In Park 64d

Years ⟨ 1 ⟩
People In Park
Arrival Rate
Happiness
Time In Park
Overall Rating

Information

Szerelőket bérelhetünk fel a tönkrement szerkezetek megjavítására, takarítókat alkalmazhatunk a vécék illatosan tartására, kutatókat toborozhatunk, akik újfajta létesítményeket terveznek, s biztonsági emberekkel őriztethetjük a rendet. Ha kedvünk tartja, Andy Nutallt is bevethetjük a látogatók szórakoztatására – mindig is erre vágytunk, nem?



Ha tudósaink már minden lehetséges látványosságot felfedeztek, s már megépítettük ezeket, nem kell szélnek eresztenünk a tudományos szakikat. Ezentúl a már meglévő építmények továbbfejlesztésén fognak dolgozni.

HOGY KELL...
MILLIÓKAT KERESNI



Mohó vagyonhalmozóként mi más lehetne a célunk, mint az, hogy minél jobban megkopasszuk a vendégeket? Erre az a legegyszerűbb módszer, ha megemeljük a belépti díjat.



Az étel- és italbárok révén szintén jól kaszálhatunk. Az italokhoz a profit növelése érdekében praktikus minél több jeget adni, a hamburgereket pedig jó zsírosan elkészíteni.



A mutatványosokkal és ügyességi játékokkal szintén összegereblyézhetünk jó pár bankót, ha a látogatók nyerési esélyeit a minimumra csökkentjük. Az ajándékboltokról sem feledkezhetünk meg, amelyek az itt töltött felejthetetlen nap borsos áru szuvenírjeit vehetik meg a szórakozni vágyók.

Akár ki is próbálhatjuk a látványosságokat!"

hetjük meg a fent említett aranyjegyeket. Utóbbiakat akkor is megkaphatjuk, ha elérünk bizonyos pénzügyi szintet – például ha egy éven át a piacon maradunk, vagy jókora profitra teszünk szert. A jegyek ahhoz is szükségesek, hogy szigetről szigetre utazhassunk.

Elsőre hitetlenkedik az ember, de valóban így van. Itt már nem csak egy egyedülálló *Theme Park* vidámparkról van szó, hanem egy igazi *Theme Park* világról, amely egymással összekapcsolt szigeteken terül el. A szigetvilágban ide-oda ugrálva új parkokat nyithatunk, amelyek egyre nagyobb és jobb látványosságokat kínálnak – igazi szórakoztatóbirodalmat építhetünk ki. Egy kitétel van csupán: egyszerre csak három parkunk lehet nyitva a memóriakártya kapacitásának véges volta miatt. De még így is buli a dolog. Azt is érdemes megemlíteni, hogy parkjainknak nem kell egy kaptafára készülniük; négyféle stílus közül választhatunk – ezek neve Lost Kingdom (Elveszett Királyság), Land of Dreams (Álomvilág), Halloween és Space (Világűr) –, s mindnek megvannak a maga sajátos látványosságai.

Ez a jegy-megszerzős biznisz és az új parkok nyitásának lehetősége cáfolja a *Theme Park* kritikájának fő alapját is, miszerint az egész tevékenykedésünk elveszti a jelentőségét, ha megépítettük a parkot és megtöltöttük különböző létesítményekkel. A végeredmény ezúttal egy olyan program, amely miatt hosszú éjszakai órákon át is képes fent maradni az ember. A szerkezetek egyre csak fejlődnek; amikor azt hinnénk, hogy a Rock n' Roll létesítmény a legjobb, a kutatók megajándékoznak a Gorilla Thrilla nevű találmánnyal, amely a vendégeket fák tetejére, óriási majmok közé kalauzolja.

A *Theme Park World* valóban remek szórakozást nyújt minden szempontból. A kezelése is igen célszerű. Nem kell idegesítő kurzorokkal vacakolnunk – csak végiggördülünk a képernyőn addig, amíg a megszemlélni kívánt dolog középre kerül, a képernyő sarkában megjelenő szimbólumok pedig azt jelzik, hogy mi történik, ha megnyomjuk az egyes gombokat. Így a legbonyolultabb hullámvasutak megépítése sem ördöngösség. Kaledóniai kommentátorunkat kivéve csak egyetlen kivetnivalót ▶





A körítés is első osztályú. Figyelemre méltóak például a hangerő-szabályozóból áradó, fehéren izzó hangjegyek.

HOGY KELL...

SZÉDÍTŐ HULLÁMVASUTAKAT ÉPÍTENI



Lehet, hogy rettenetesen nehéznek tűnik, de valójában meglepően könnyű repertoárunkat hullámvasutakkal bővíteni. Először is ki kell jelölni az alapokat egy megfelelő parcellában.



Aztán fel kell állítanunk a síneket tartó oszlopokat. Ezek helyzete, magassága és görbülete függvényében illeszthetjük fel a síneket, s itt dől el az is, hogy mennyire izgalmas lesz a menet.



A harmadik fontos lépés az, hogy összekössük a hullámvasút bejáratát a többi látványossággal. Ne felejtsünk el jókora területet hagyni a sorbaállásra.



Végül, ha már minden klappol, miért nem próbáljuk ki a camcorder nézetet és próbáljuk ki így a saját kezünk munkáját? Ugye nem hagytuk otthon a hányózacskókat?

„A szigetvilágban ide-oda ugrálva új parkokat nyithatunk...”

találunk a *Theme Park World*-ben. Ha már felépítettünk egy megfelelő méretű parkot, és megvannak a karbantartók és takarítók, elmehetünk teázni egyet, megnézhetjük a sporthíreket, felhívhatjuk a nagyit, és akár pár óra múlva is ráérünk visszaülni a képernyő elé – parkunk a távollétünkben is vígan virágzik. Semmi nem megy tönkre, mindenki él és virul, dollárok ezreivel tehetünk azt, amit csak akarunk. Ez minden menedzserben azt az érzetet keltené, hogy felesleges a vidámpark élére.

A *Theme Park World* valóban nyújt valami újszerűt az autós üldözések és a labirintusokban lezajló lövöldözések uralta játékvilágban, s minden gyűjteménynek értékes része lehet. Reméljük azonban, hogy a sorozat következő részében nem találkozunk majd olyan gyakran a déja vu érzésével.

Jonathan Davies



Próbaút a vendégek szemével. Tulajdonosként persze a sor elejére is betolakodhatunk.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SIM CITY 2000
Hasonlóan kidolgozott építkező-szimulátor, bár hiányzik belőle a Theme Park vidámsága.

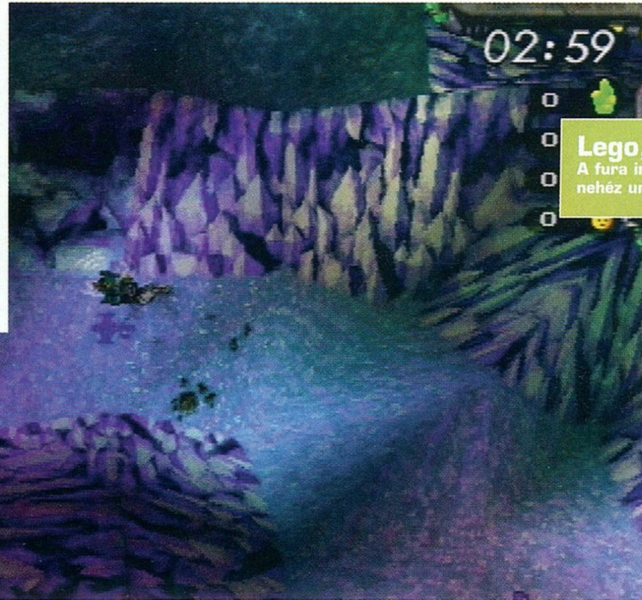
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

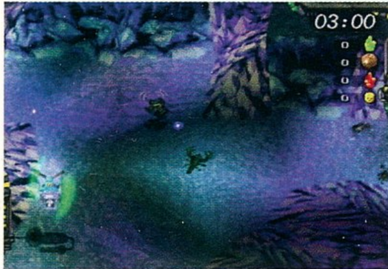
GRAFIKA:	Távolról kifejezetten csinos, közelről már kissé fonnyadtabb	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Las Vegas szintű vidámparkokat építhetünk játszi könnyedséggel	8
ÉLETTARTAM:	Nem rossz, bár pár nap után unalmassá válhat	8

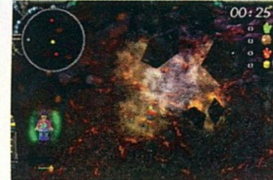
ÖSSZKÉP:
A népek jól szórakoznak, s mosolyogva állnak sorba a bejáratnál – mi pedig megszabadítjuk őket felesleges dollárjaiktól. Egy örök kedvenc jól sikerült átdolgozása elmés létesítményekkel és klassz grafikával. A *Theme Park World* hamarosan a boltokban...

8 A TÍZBŐL









Lego, te vagy a halálom...
A fura irányítás miatt néha meglehetősen nehéz uralni a járművünket.

A *LEGO RACER* RAJONGÓINAK BÜNTETÉSKÉNT ÍME EGY JÁTÉK, AHOL A SRÁCOKNAK KŐFEJTÉS A DOLGA



Lego Rock Raiders

„A kiskölykök nem épp a türelmükről híresek..."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Lego Media
FEJLESZTŐ:	Data Design Interactive
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	10 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

C&C: RED ALERT
A műfaj klasszikusa. Ehhez kellene mérni minden stratégiai játékot.

Van valami különös élvezet abban a látványban, ahogy egy kis műanyagember többtonnás szikláin fúrja át magát. Ez mindenképp nagyobb élmény, mint az, amikor skorpiók csípik meg, vagy űrből jött meztelen csigák lapítják ki. Akárcsak Miss Lara Croft, a mi kis Lego-kalandoraink is kincseket keresnek, de a sírboltrabló bombanővel ellentétben az ő eszköztárukban űrkori járművek, fúrók, lézerpuskák és nagy hatékonyságú robbanószerek is vannak.

A kiskölykök nem épp a türelmükről híresek, így – mivel pont ez a korosztály a *Rock Raiders* célközönsége – elég aggasztó az, hogy mennyi ideig tart, míg beindul a játék. A leegyszerűsített menüképernyőkkel fűszerezett, idegtépően hosszú betöltési időknek köszönhetően beleőszül a játékos, mire elindulhat az idegen bolygó barlangjaiban. Ha pedig végre nekikezdhetünk a felfedezésnek, a frusztrációnk hamarosan kiábrándultsággá alakul.

Az eseményeket felülről, valamelyest kis Lego-fickónk háta mögül szemlélhetjük, így olyan érzésünk támad, mintha véletlenül egy *Command & Conquer* szintbe cseppentünk volna. A sziklák adta háttér eleve nem ígérkezik izgalmasnak, de a kövek között szaladgáló lapos ellenkoboldokat látván még az is megbocsátható, ha a pocakos papák affektálva azt mondják: „Emlékszem, ezzel már 1985-ben is játszottam"; majd elszunnyadnak a kopott heverőn.

A régi játékok újraélesztésének megvan a maga szépsége. A *Dig Dug* ásó-kapa kalandjainak és a *Bomberman* őrjöngő akadályrombolásának felújítását elkészíteni nem rossz ötlet. A *Rock Raiders* viszont (példaként tekintve 3D alagútjait) nem igazán fogja be vitorlájába a rombolásvágyunkat; ehelyett járműveket és különleges képességeket dob be a levesbe. Míg bizonyos helyeken csak furkálódással érhetünk a topra (azokat a falakat, amelyeket megfúrhatunk, egy speciális radarkijelző mutatja), az idő nagyobb részében könnyebben boldogulunk, ha egy Raider-t vetünk be (aki átgázol a víziutakon), vagy repülőeszközzel kelünk át a trükkös akadályok felett. A robbanószerek elraktározása, vagy a precíziós fúrás egyszerűen felesleges.

A leheletnyi stratégia-elem és az a lehetőség, hogy egy cimborával is összemérhetjük erőnket, kisegíti a *Rock Raiders*-t a kátyúból. Viszont fantáziadúsabb stratégiai elemekkel – például korlátozott élettartamú fúrókkal, vagy kis rablóseregekkel – s a „csináld magad" jelleg erősebb kihangsúlyozásával jóval szórakoztatóbb játék születhetett volna. A *Lego Racers* így viszont még önmagának is csak árnyéka. ■

Pete Wilton

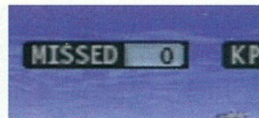
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Sötét alagutak, középszerű effektek	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Az irányítás nehézkes, de vannak benne érdekes elemek	6
ÉLETTARTAM:	A kétszemélyes játékmód és a járműépítés lehetősége valamelyest feldobja a játékot	6

ÖSSZKÉP:
Egy zsáknyi jó, de elégtelenül kidolgozott ötlet. Kiskölyköknek elég élvezetet ad a gyűjtögetős jelleg, de a játék nem tornáztatja meg eléggé az agyat.

6 A TÍZBŐL





Rakd be a lemezt és száguldj át egy téli világba, ahol a Csirkesaláta egy deszkamutatvány a levegőben, és nem egy tál levél döglött csirkedarabkákkal olaszos szószban.

MÉG MINDIG TETSZIK, VAGY MÁR EGY KICSIT UNALMAS?



Cool Boarders 4

„A verekedős rész fejlettebb lett, így leütheted a melletted

KARTOTÉK



KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	989 Studios
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

MTV SNOWBOARDING
Az összes snowboardos esemény megtalálható benne, de nem annyira korrekt, mint a Cool Boarders sorozat.

Mikorra egy fejlesztőcsapat már egy játék negyedik részénél tart, két dologról lehet szó: vagy próbálják a legújabb darabjukat a végletekig tökéletessé tenni, vagy pedig pénzszerzés okán a sokadik bőrt próbálják lehúzni a szólásban szereplő rókáról. Az első lehetőség legjobb példája a *FIFA 2000*, míg például az *Ace Combat 3* már egy kicsit fárasztó. Akkor tehát a *Cool Boarders 4*-et hova is sorolhatjuk? Egyáltalán lehet-e még valamit csinálni, hogy kibővíts egy olyan játékot, ami arról szól, hogy egy csiszolt fadarabon száguldasz le egy lejtőről?

A 989 Studios nyilván így gondolja, talán észben tartva, hogy bár a *Cool Boarders 2* hatalmas sikert aratott, a harmadik rész nem mutatott sok fejlődést, sőt, elijesztett néhány játékost a szerencsétlen irányítással. Színre lép tehát a *Cool Boarders 4*, egy *FIFA*-szerű új rész, amelyről – elég nyilvánvaló módon – azt ígérik, hogy nagyobb, gyorsabb, és szebb lesz, mint elődje. „Új trükkök, és játszhatóság” – bömböli büszkén a 989 Studios – „30 új pálya,” „Hatalmas nevek,” „Fantasztikus testreszabhatóság,” – hajtogatják izgatottan.

Az előző *Cool Boarders* részekhez hasonló stílusú és külsejű *CB4* négy játékmóddal és egy – a karosszék kényelméből snowboardozó játékosokat elkápráztatni kívánó – statisztika-képernyővel rendelkezik.

A módok közül az elsőben (Single Event) az a dolgod, hogy végigvigyél egy bő ruhákba bújt deszkást az öt fő helyszín egyikén (Downhill – lejtő, Slope Style – lejtő, trükkökkel, Half Pipe – rámpa, Big Air – légdeszka, CBX). A gyakorlás opció lehetővé teszi, hogy a tökéletességig finomítsd mutatványképességeidet, anélkül, hogy az elégedetlen tömeg kifütyülne, míg a Tournament (bajnokság) módban véletlenszerűen kapcsolódik egymáshoz az öt fő versenytípus, és mindegyikben ki vannak jelölve olyan pontok, ahol bemutathatod ügyességed. Végül Trickmaster opcióban kaszkadőrmutatványok sorozatát kell véghezhajtanod, míg csak az időd, vagy a pálya véget nem ér.

Az öt fő versenytípusról bővebben: a Downhillben rajtad kívül még három deszkás szerepel, és a cél minél gyorsabban elérni egy felhőkbe burkolózó hegy alját. A Slope Style-ban egy rövid szakaszon annyi freestyle trükköt kell bemutatnod, amennyit csak lehet, míg a Big Air-ben egy rámpáról való elrugaszkodás után kamatoztathatod forgási, pördülési és csúszási képességeidet. A Half-Pipe ugyebár a félcső, míg a CBX hasonló a Downhill-hez, csak a dolgokat bonyolítja még néhány dühítő helyen elhelyezett kapu is, amin át kell haladni (Azt hiszem, Dean, ez lesz a szlalom... – a szerk.)

A *CB4* néhány újítása nyilvánvaló. A játékban 16 valódi játékos szerepel (köztük Jim Rippe és Jimmy Halopoff) a 34 modellezett deszka mellett, amelyet nagyobb gyártók neve fémjelez (Burton, Forum, K2, stb.). A verekedős rész is fejlettebb lett, így leütheted a melletted elhaladni kívánó versenyzőket, ezenkívül a visszajátszás opcióval újra gyönyörködhetsz abban, hogy vittél el egy piknikasztalt ugrás közben, vagy hogy milyen jól sikerült egy rámpagyakorlatod.

Ahogy az várható volt, a látvány is sokat javult. Rudak és piknikasztalok teszik próbára mutatványképességeidet, és a térdig érő hó, a hatalmas cseppek, a befagyott

A játék elején az öt versenytípus mindegyikét Vermontban vagy Colorádóban próbálhatod ki. Extra pályákat nyithatsz ki Franciaországban, Japánban, és Alaszkában, ha befejezed a könnyebb pályákat.

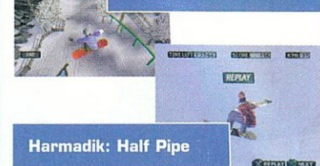
A 989 beépített egy Csináld Magad – versenyző lehetőséget, ahol elkészítheted a saját deszkásodat a magasság, súly és ruhaszín megváltoztatásával.

HOGY KELL...

AZ ÖTNAPOS VERSENYBEN JÁTSZANI


Első: Downhill mód

Első: A három riválls deszkás ellen kell küzdened. Maradj a pálya közepén levő tömörebb, gyorsabb hónál, és nyugodtan csapj le bárkit, aki előzni próbál.


Második: Slope Style.

Harmadik: Half Pipe

Tudnod kell jó pár trükköt, ha meg akarod nyerni a Slope Style-t. Miután ez megvolt, ezekből a trükkökből préseld be a lehető legtöbbet a Half-Pipe-ba.


Negyedik: Big Air

Míg a pálya rövid, a fontossága ezt kiegyensúlyozza. Hány mutatványt tudsz elsütni, ahogy a jeges föld egyre közelít?


Ötödik: CBX

A CBX a Downhill módot „kapukkal" fűszerezi, amiken át kell haladni. A *CB4*-ben van egy Special mód is, amely akkor válik elérhetővé, ha a Pro szinten végigviszed az összes pályát.

elhaladni kívánó versenyzőket"

folyók, és a hólepte bozót nagyszerű környezetet teremt. Nem mintha sok időd lenne bámészkodni, amikor éppen versenyzel...

Azonban ami lehúzza a *CB4*-et, az az, hogy egyszerűen nem fejlődött eleget az előző két játék óta. Míg a grafikája lenyűgöző, a játékmenet dühítően déja-vu érzést kelt. A nagyban hangoztatott négyjátékos módról pedig csak annyit, hogy tedd el a Multi-Tap-et nyugodtan. A négyjátékos *CB4* igazából csak a kétjátékos, osztott képernyős mód kibővítése, ahol az egyes és a kettes játékos nem versenyezhet a hármas és a négyes ellen, hanem mindkét pár a saját pályáján nyomul egymás ellen.

Mindent összevetve, hogyha radikális változtatásokra számítottál a *Cool Boarders* sorozatban, a negyedik részben nem találsz majd ilyet. ■

Dean Evans



A négyjátékos mód megléte ellenére csak két játékos játszhat egyszerre osztott képernyőn.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Lejtők sziklás helyeken, valósághű deszkások	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Csinálj 12 trükköt egy ugrás alatt. Aztán próbálj meg 13-at.	7
ÉLETTARTAM:	Négy fő mód, öt versenytípus, plusz néhány titkos pálya	6

■ ÖSSZKÉP: A *CB4* még több abból a snowboardos akciózásból, amit ismersz és szeretsz, új pályákkal, deszkákkal, deszkásokkal. Azt tudja, ami a dobozán áll. Nincs meglepetés.

7 A TÍZBŐ[L]

[BUTIK]

MOST HIRTELEN ÁTKAPCSOLUNK EGY MÁSIK CSATORNÁRA: A CARTOON NETWORKRE. GONDOLOM SOK MAGYAR RAJONGÓJA AKAD A CN RAJZFILMJEINEK, ÉS MINDENKI, AKI FOGJA AZ ADÁSÁT, LEGALÁBB EGYSZER RÁPILLANTOTT MÁR – VAGY HA NEM, MOST ÉPPEN IDEJE! EBBEN A HÓNAPBAN UGYANIS TÖBBNYIRE RAJZFILMHŐSÖK KERÜLTEK LENCSEVÉGRE, ÉS VÁRJÁK GAZDÁIKAT. ELITCSAPAT, ELHIHETITEK.

BABY FURBY

Újabb Furby, és még mindig nem unalmas. Annyit szövegel, hogy hatméteres körzetben öt perc alatt lefárad mindenki. Ha viszont vihog, az ellenállhatatlan. Nekünk nem sikerült az öreg Furbyvel beszélgetésre bírnunk, de ki tudja, lehetett személyes ellenszenv is a dolog mögött. A mechanikája halkabb, a termék olcsóbb, és roppant nehezen alszik el. Ha ilyened nincs, nem is vagy.





JOHNNY BRAVO

A külváros királya, szokásos távcsővel-hesszelem-a-nőt pózban. Haj belőve, izmok feszülnek, napgép oké, a siker mégis alig mérhető. Vagy még annyi se. Ellenben minden kalandja végtelenül mulatságos, és teljesen mentes mindenféle tanulságoktól. Könnyed szórakozás, stílus, rágógumi mentalitás – ne vedd át. Vagy vedd át, mindegy.

COW AND CHICKEN: COW

Hogy is van? Van a csak deréktól lefelé létező mama és papa, van Cow, a lány, és van Chicken, Cow bátyja. Ez a kedves család. Cow 4 éves, és a kb. 300 kilós testét szokta bátyja nyakába hajítani, már amikor. Szereti a tündérmeséket, és szelíd, türelmes természete van. Tökéletesen átlagos kislány, egyetlen furcsa vonása van csupán: ha Chickent veszély fenyegeti, átalakul Super Cow-vá, egy spanyolul zagyváló repülő tehén-hőssé. Ha van a közelben telefonfülke.





COW AND CHICKEN

Az abszolút bajnokok; a legvadabb, legfantáziadúsabb és leghumorosabb rajzfilmsorozat, a Cow and Chicken három sztárja, mint ceruzatartó és dísz kerültek feldolgozásra. A cerka tetején a közellenség, Red Guy, aki minden részben másmás negatív szerepet alakít, trónol. Apró, de stílusos.



DEXTER'S LABORATORY: DEXTER

Dexter az a kisfiú, aki bárkiből válhatott volna, ha zseninek születik és agyára megy a túl korán megtanult olvasás. A srác titkos labort üzemeltet a ház alagsorában (kb. egy repülőtér méretűre gondolj) mellesleg van egy húga is, aki rendszerint az idegeire megy. Balett-lépésekben. Van még apu, anyu, mindenki rendben. Bár legtöbbször nem úgy tűnik.

POWERPUFF GIRLS: BUTTERCUP



A kislányok se maradjanak ki a szórásból, gondolta odaát valaki, és megalkotta a PowerPuff Girls-t. Első nézésre a rajzfilm többeknek okozott agyvérzést, és csak a legrutinosabbak képesek elviselni azt, hogy a várost fenyegető baj esetén az óvodában csendül meg a telefon, ahol is erre három csitri kéredzkedik ki... A várost például Fuzzy Lompkins szokta fenyegetni, a mindent hússá változtató ágyújával, miután a lekvár-íz bajnokságot elvesztette húslekvárjával... agyrém meg ilyenek... DE ÖTÖDSZÖRRE MÁR BEJÖN!!!

POKÉMON



Ideértek!!! Végre megnyugodhat mindenki! Eltartott egy darabig, míg az imádnivalóan utálatos kis dögök átíveltek az óceán felett, de minden jel szerint már megvetették a lábukat hazánkban, és soha többet nem mennek el. Az egyik ötletes kis gumilabda, ami annyira pattog, hogy az már természetellenes, a másik meg kulcstartó, és ha megnyomod a hasát, szövegel. De jó!





COW AND CHICKEN: CHICKEN

A Nagy Testvér. Chicken valódi nagymenő, mindent kipróbál. Egyszer a női WC-be szervez felderítő expedíciót, máskor irreális adósságokba keveredik a fogtündér ajándékában reménykedve, vagy füvet nyír Mr. Red Guy-nál. Mindig bajba kerül és leég, de végtelen hidegvére és laza szövege segít rajta. Na meg Super Cow. Plüss. Fantasztikus.



BUGS BUNNY BALL

Az egyik előző Butikban már szerepelt egy Koosh Ball, ez a gumi-izé, ami most új köntösben, egy kis Warner licensz után Tapsi Hapsi is egyben. Hét bőrt egy rókáról.

NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Dexter, Cow, ButterCup, Chicken, CowandChicken, Johnny Bravo), vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Furby, Batman, Bugs Bunny,Pokémonok) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő: 2000. március 29.

A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

Ehavi kérdéseink – bármelyikre válaszolhatsz: Hogy hívják Dexter húgát? Vagy: Írd meg nekünk egy Pokémon figura nevét!

FUTURE BATMAN: NEON-CAMO BATMAN

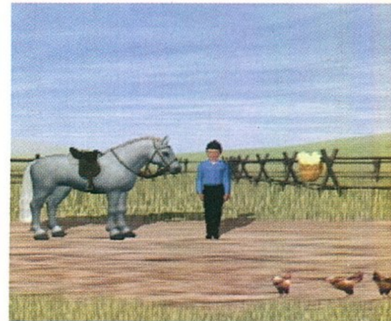
Vannak emberek, akik azzal foglalkoznak, hogy az eszméletlenségig túlzásba vigyenek dolgokat, és egyetlen dologra figyeljenek közben, nevezetesen, hogy piac képes-e még a termék. Ez is ilyen, itten. Hogy milyen megfontolásból kellett céllövölde-gagyiig süllyeszteni Batmant, azt nem tudom. Borzasztó.
J.A.



NYUGI, NEM ANNYIRA HORRORISZTIKUS EZ, MINT AMILYENNEK LÁTSZIK



Barbie Race & Ride



KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Runecraft
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	9990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

Már maga a cím félelmet kelt bármely kritikusban. Mi tagadás, elég nehéz objektív véleményt alkotni a legújabb típusú játékról, ahelyett, hogy rögtön hagynánk Barbie-t és szőrmók barátait a francba.

A játék az általad kiválasztott póni istállójában kezdődik, ahol kedvedre kényeztetheted őt Tamagotchi módra. Beszappanozhatod, lemosdathatod, vagy adhatsz neki kockacukrot. Majd ha fel is nyergelted és indulásra kész vagy, akkor eltrappolhatsz vele a hirdetőtábláig. Itt kártyákat találsz, amik a lehetséges útvonalakat ábrázolják a barangoláshoz. Az ösvények mentén pedig néhol olyan helyek vannak, ahol megállhatsz megszagolni a rózsákat; megcsodálhatod az egész élővilágot, játszhatsz az állatokkal, versenyezhetsz, vagy éppen kirakózhatsz, és így megszerezheted a kártyák hiányzó részeit. Ezzel teljesítetted is az egész játékot.

Igazság szerint semmi baj sincs a *Barbie Race & Ride*-dal, feltéve, hogy még nem vagy tíz éves. A grafika sem egy *Gran Turismo*, illetve a játékmenet nem valami sokrétű, de a süllyesztőhöz ez még azért kevés.

Catherine Channon



Szerezd meg a kártya utolsó hiányzó részét is, és megnyílik előtted a titkos farmra vezető út.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Végül is nem rossz	6
JÁTSZHATÓSÁG:	A few more trails would have been good	6
ÉLETTARTAM:	Egy kicsivel több útvonal kéne bele	5

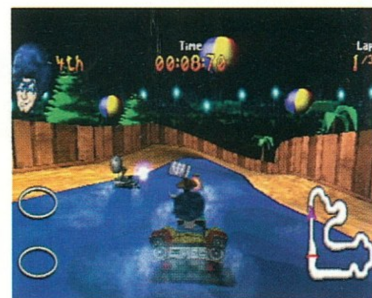
ÖSSZKÉP: A *Race & Ride* alaphibája a gyenge játékmenet, de hát egy ötéves amúgy se tud túl sok mindenre koncentrálni. Ez az ár igazán nem sok egy nyugodt, csendes délutánért.

6 A TÍZBŐL

ÁTMENNEK A PIROSON, SZÉTTÉPIK A PARKOLÓJEGYET, ŐK A ...



Renegade Racers



KARTOTÉK

KIADÓ:	Interplay
FEJLESZTŐ:	Promethean Designs
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4

Ne dőlj be rögtön. Nem nagyvárosi szélhámosokról van szó, hanem egy olyan programról, ami várhatóan jól fog passzolni a *Circuit Breakers* fortélyai, a *Speed Freaks* szokatlan volta és a *Team Racing* egyszerűsége mellé.

A startvonalnál várva, hogy villanjon a zöld lámpa, a dolgok egyelőre egész jól festenek. Az sem olyan nagy baj, ha a figurák dilis sztereotípiák (egy ordibáló őrmester, egy tehénpásztor és egy Elvis-imitátor jampec közül választhatsz), sokkal szórakoztatóbb lesz, ha a verseny végre beindul. De sajnos csalódnunk kell. Három alapvető dologra van szüksége egy tisztességes versenyzős játéknak: kezelés, kezelés és kezelés. A *Renegade Racers* viszont egyiket sem teljesíti ezek közül.

Az egy-játékos mód gyorsan kínlódásba megy át, mivel kisebb változtatásokkal ugyanazt a pályát kell többször végigcsinálnod. Legyél gyorsabb, ugorj hosszabbakat stb. A *Renegade Racers* nem elég figyelemreméltó ahhoz, hogy versenyképes lehessen.

Pete Wilton



A Crash Team Racing sokkal gyorsabb, a *Speed Freaks* pedig sokkal viccesebb.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Szakszerű, de semmi különös	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Az ismétlődések miatt kissé altató hatású, mégis valahogy szórakoztató	3
ÉLETTARTAM:	El fogsz bóbiskolni bőven a játék vége előtt	3

ÖSSZKÉP: Ha úgy döntesz, hogy ráköltesz ennyi pénzt erre a cuccra, vigyázz, nehogy elhagyd a blokkot. A *Renegade Racers* csak arra érdemes, hogy a lomtáradban kössön ki.

3 A TÍZBŐL



Lehet, hogy a grafika nem a legcsodálatosabb, de van benne valami.













A harcjelenetek nem olyan kidolgozottak, mint az *FFVIII*-ban, de sokkal gyorsabbak.

A *GRANDIA* IGAZÁN RENDBEN VAN - NYUGI



Grandia

„Ritkán látni ilyen stílusos RPG-t"

KARTOTÉK



KIADÓ:	Ubi Soft
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Bár egy szemlében nincs helye fárasztó közhelyeknek, itt mégis meg kell jegyezni, hogy nem mindig bízhatsz az első benyomásokban. Az első játék a *Grandia*-val a legigénytelenebb kezdőktől eltekintve mindenkit le fog fárasztani, vagy ki fog idegelni a grafikájával és a szinte teljesen átlátható játékmenetével. Egy kis kitartás azonban meglepő eredményt hozhat.

Lényegében a *Grandia* egy minimalista role-playing game, amelyben aránylag nyugodt, illetve veszélyesebb helyzetek váltakoznak. A higgadtabb pillanatok arról szólnak, hogy körülnézel, vásárolsz, felfedezel és beszédbe elegyedsz a hibbant kinézetű lakosokkal. A kockázatosabb részekben viszont – további felfedező utak mellett – harcolnod kell a lakókkal. Kevés olyan elem van benne, amivel ne találkoztunk volna még a japán RPG-kben, de az biztos, hogy ritkán látni ilyen stílusos verziót.

A *Grandia* egyik nagy erőssége a tempós játékmenet, amit szimplán egyszerűsítéssel ér el. Igaz, hogy a Guardian Force-ok támadásai elég valószerűvé tették a *Final Fantasy VIII*-at, de olyan érzésed volt, mintha a *Das Boot* kilenc órás verzióját néznéd. Az egyes mozzanatok helyettesítése rövidített, stilizált animáció-sorozatokkal extra sebességet biztosít.

A legfontosabb változtatás az eredeti formulához képest az, hogy a *Grandia* mellőzi a véletlenszerű harcokat, amik végül is tönkretették a *Final Fantasy*-t. Szörnyek itt is csordákban barangolnak a térképen, de adott a lehetőség, hogy ügyes játékkal elkerüld őket. Sőt, extra pontokat szerezhetsz, ha meg tudod őket támadni hátulról; vagy beugorhatsz rejtekhelyekre, ha mégis valahogyan megközelítenek. Az RPG-k sikere még mindig a történetük élvezetességén múlik, és a *Grandia* olyan szemérmetlenül érzelgős, mint egy jó kis romantikus komédia. Egyébként sci-fi-ről van szó teljes gőzzel, csak emellé a *The Goonies* matinéba illő szereplők társulnak. Ami pedig tök jó dolog. A *Grandia* pontosan az a típusú játék, ami biztos, hogy megváltoztatja majd az alvási szokásaidat, ha egyszer megszereted. Lehetetlen csak úgy abbahagyni. ■

Kieron Gillen

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII
A műfaj legnyerőbb verziója olyan képekkel, amitől Hollywoodnak is tátva maradna a szája.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA: Kevesebb az új elem, több a hagyományos	4
JÁTSZHATÓSÁG: Sok változtatás van benne ahhoz, hogy újnak hasson a Japán RPG-hez képest	8
ÉLETTARTAM: Hosszú kalandozás, sok felfedezéssel	8

ÖSSZKÉP: Bár a *Grandia* nem rendelkezik azzal a nagy vonzerővel, ami a Squaresoft remekműveit szokta jellemezni, a nem túl jó grafikákért azért kompenzálja a játékost a klasszikus kalandozó részekkel.

8 A TÍZBŐL



A *Battle Runner* mini-játékban három különböző pályán mész körbe, s olyan cuccokat kapsz fel, amelyekkel a másik futót támadhatod.



Cloud Strife és Tifa Lockhart a háztetőn kel birokra. Vajon győz a kard és a férfierő, vagy a fineszes leányzónak sikerül térdre kényszerítenie a kócos bájgúnárt?



Koji Masuda, a kontár kalandor egy harapós fatörzzsel küzd meg a romok között.



A FINAL FANTASY BÁTRAN LÉP A RINGBE, DE MONOKLIJÁT TAPOGATVA MEGY VISSZA AZ ÖLTÖZŐBE



Ehrgeiz: God Bless The Ring

„A *Final Fantasy* játékokhoz képest ez csak gyenge próbálkozás"

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Dream Factory
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	13 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

BUSHIDO BLADE

Ha penge vagy, te is boldogulsz majd ebben a szuper kardvívós játékban.

Ahhoz képest, hogy mennyi játékmóddal és lehetőséggel rendelkezik az *Ehrgeiz*, legalább olyan ürességet sugároz, mint egy Pap Rita koncert. Bár egyszerre rendelkezik a harci játékok és az RPG-kalandok tulajdonságaival, valamint négy különálló mini-játék is található benne, talán jobb lett volna a készítőknek valami mást választaniuk.

A többféle alkotóelem elsőre talán még sokszínűséget ígér, de hamar bebizonyosodik, hogy mindegyik szál a frusztrációba és az unalomba vezet. Ez elég szomorú, hiszen a játéknak van pár egészen kitűnő karaktere, például Cloud Strife, Tifa Lockhart és Sepiroth a *Final Fantasy*-ből. Ugyanúgy, mint a kiábrándító *Star Wars: Masters Of Teräs Käsi*-ben, az *Ehrgeiz*-ban is a mellékszereplőkkel kapcsolatos események zavarják az adást. El tudnánk képzelni Cloudot, amint lejön a színpadról, és mobilján lecseszi az ügynökét azért, mert ilyen ruppótlan koncertet szervezett neki: „...és ki a hóhér találta ki a *God Bless The Ring* címet?"

Az arénák elég érdekesek, több szintet és 360 fokos mozgásokat láthatunk bennük. Sajnálatos módon viszont a blokkolás állva nem más, mint tökéletlenkedés, s guggolva sem sokkal jobb a helyzet. Az egész rendszer azoknak az izomagyúaknak kedvez, akik csak püfölik a gombokat, így nem sok értelme a különleges mozgások megtanulásának vagy képességeink fejlesztésének. Az aréna-nézet mellesleg túl távoli is, így a karakterek elképesztően kicsinek tűnnek. Még a dobásokat (amelyek egyébként olyan jól nézhetnének ki) sem dolgozták ki rendesen, mert nem lehet lelökni az ellenfeleket a peremekről.

A történet játékmód (Quest Mode) hangzatos beharangozásában az szerepelt, hogy valódi RPG-vel találkozhatnak majd a játékosok. Nos, az *Ehrgeiz*-ban valóban van kelléktár és varázslat-rendszer, de a *Final Fantasy* játékokhoz képest ez csak gyenge próbálkozás. Nem hangzik rosszul az, hogy bemehetünk egy tömlöcbe az örök élet forrását keresve; de igen hamar kisül, hogy csupán annyiról van szó, hogy egyenes vonalú folyosók labirintusában barangolunk, s olyan őshonos lényekkel találkozunk, mint az élő gombák és az izgatott kincsesládák.

A Squaresoft már bebizonyította, hogy tud készíteni remek játékokat is, ha igazán odafigyel. Gondoljunk csak a magával ragadó *Bushido Blade* sorozatra. Talán ha nem próbálnak ennyi extrát belepréselni a programba, és arra összpontosítanak, hogy a környezet interaktívabb legyen, most is olyan progi született volna, amelynek szerepeiért tolonganának a *Final Fantasy* szereplői, nem pedig próbálják elfelejteni azt, hogy itt jártak... ■

Steve Brown

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Egész pofás, de néha túl kicsi	5
JÁTSZHATÓSÁG:	A „sokat akar a szarka, de nem bírja a farka" kórban szenved	3
ÉLETTARTAM:	Sok különböző, de hamar megunható játék	4

ÖSSZKÉP: Azoknak *Final Fantasy* rajongóknak, akiknek létfontosságú, hogy minden játékot megvegyenek, amelyben kedvenceik megjelennek, biztos bejön; de annyi jobb játék között semmiképp sem ajánljuk ezt a félresikerült hibridet.

5 A TÍZBŐL







Minden célpont támadásánál fontos a fegyvertípus kiválasztása. A gépfegyverek például jók a kisebb célpontok ellen, de nem ideálisak bázisok támadására.

EGY HOLLYWOODI STÍLUSÚ SZIMULÁTOR A PLAYSTATIONÖN? MÉG A LÉLEGZETED IS ELÁLL MAJD...



Eagle One: Harrier Attack

„Kísérleti gépen repülhetsz és MIG-ekkel keveredhetsz

KARTOTÉK

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	Glass Ghost
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

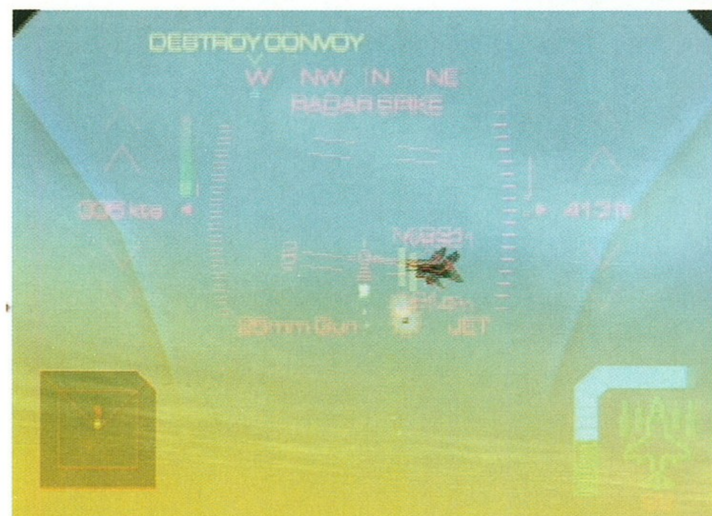
Tíz évvel ezelőtt, mikor a Tomorrow's World be akarta mutatni a számítógépes grafika jövőjét, biztos a RAF (Brit Királyi Légierő) bázisára hatoltak be, hogy megnézhessék a legújabb repülő-szimulátort. És, mint most kiderült, igazuk is volt, mivel a mai PC-tulajdonosok olyan repülő-szimulátorokkal játszanak, amikhez képest azok a régi kiképzőgépek retro próbálkozásnak tűnnek (azzal az előnnyel, hogy senki sem kopogtat az ajtódon, hogy hadd vessen már rá egy pillantást). Általában a legtöbb PS-játékos éberebb, mint a PC-s megszállottak, és rájön, hogy a játékmenet fontosabb, mint az, hogy megpróbálj észben tartani tucatnyi gombot, amik csak akadályoznak a játékban. Ez lehet az oka annak is, hogy az *Eagle One* jobb, mint a legtöbb PC-s szimulátor.

Valahol a Közeli Jövőben – ahogy az a néhány kíméletesen rövid, híradó-szerű bejátszásból kiderül – egy új terrorista szervezet üti fel fejét, az USA-t fenyegetve. A félig terrorszervezet, félig vallási szekta ANM először elrabol egy orosz repülőgéphordozót, majd felrobbantanak egy elektromágneses egységet Hawaiin. Ez kikapcsolja a trópusi paradicsom összes elektromos eszközét, és így veszélybe sodor egy amerikai támaszpontot is, miközben azok létfontosságú tevékenységüket végzik (például virágfüzért viselnek a nyakukban, és megpróbálják megvenni a helyi lányokat 20 dollárért). Órákon belül az ANM átveszi az irányítást a sziget felett. Itt jössz a képbe te.

Az Eagle Csapásmérő Egységet vezetve (Eagle Strike Force) egy Harrier Jumpjetet viszel harcba, és persze a játék folyamán fokozatosan foglalod vissza Samu Bácsi szigetét. Az első küldetésed rosszul kezdődik, mivel a legtöbb társadat elpusztítja egy ANM támadás, azonban nem telik bele sok idő, és barátságos erőkkel egyesülsz. A küldetések a *Desert Strike* mintáját követve (az EA-s helikopteres lövöldözőse MegaDrive-ra) sosem csak a konvojok elpusztításából és az ostromlott városok felszabadításából áll. Ami még jobb, mivel Harrierrel repülsz, lehet váltani repülő és lebegő módok között. Ez jól jön, mikor a börtönökbe és bázisokra beszivárgó különleges alakulatokat támogatod.

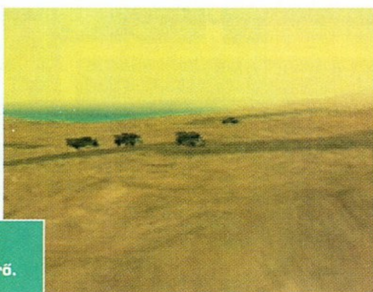
Ahogy haladsz a játékban, kapsz egy kísérleti repülőgépet, MiG-ekkel keveredsz párharcokba egy aktív vulkán krátere fölött, és legalább egy titkos küldetést felfedezel. Az események egyre megjósolhatatlanabb és szórakoztatóbb irányt vesznek, ahogy a feladataidat a küldetések közben változtatják meg, valamint ahogy váratlanul megjelenik az időlimit. És amikor belefáradsz az egyjátékos módba, megzavarhatod egy barátodat, hogy férfi a férfival küzdjetek meg, vagy akár kooperatív küldetésekben vegyetek részt. Kellemes érzés, amikor az úgynevezett társadat csupán a gépfegyvered használatára szorítkozva intézed el...

Emellett a játék mindvégig tartja repülőgép-szimulátor megjelenését, anélkül, hogy a játékosnak egy szükségtelenül komplikált irányítórendszerrel is meg kellene harcolnia. A valósághűség csökkentésével színtiszta arcade tombolássá alakíthatod a játékot. Van egy Training (gyakorló) mód is, de a legtöbben beleszoknak az irányításba a küldetések alatt.



Éld ki *Top Gun*-os fantáziáidat a párharcok közben, anélkül, hogy Berlinben kéne gyönyörködnöd.


Aaaahhh, egy fotót az albumomba... az Action Replay (visszajátszás) mód nagyon nyerő.



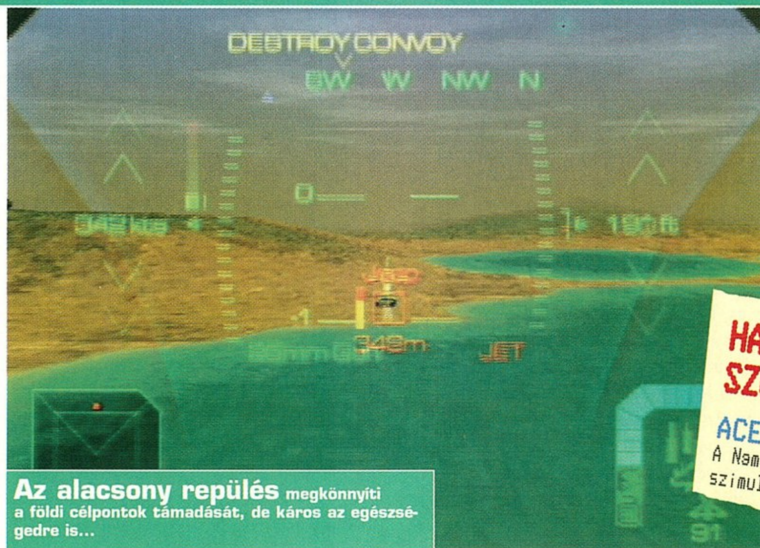


párharcokba."

Bár lehet, hogy a Hawaii-szigeteket a magas páratartalom és az örökös (pop-up-okat eltüntető) köd miatt választották helyszínül, az *Eagle One* így is egy szépen kidolgozott játék. A földi tájak részletesek, a repülőgépek sivítva húznak el melletted, a fegyverek izzanak, mindez a lassulás legkisebb jele nélkül – nos, legalábbis egyjátékos módban,

Van egyáltalán a játékkal valami gond? Nos, egy kissé tudathasadásosnak tűnik. A programozók (akik között ott vannak a PC és Amiga szimulátorok veteránjai, sőt, ex-katonai szakértők is) két lovat próbáltak egyszerre megülni, bizonytalanul, hogy lövöldözős játékot, vagy szimulátort készítsenek. Szerencsére, mindkettőből eleget sikerült összehozniuk, hogy mindkét stílus rajongói elégedettek legyenek..

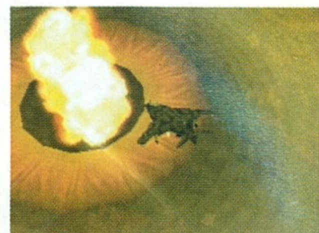
Paul Rose



Az alacsony repülés megkönnyíti a földi célpontok támadását, de káros az egészségedre is...

HOGY KELL... GYÖNYÖRKÖDNI A PUSZTÍTÁSBAN


A játék egyik legjobb jellemzője az Instant Replay (visszajátszás) mód. Bármikor leállíthatod a játékot, és visszajátszhatod az utolsó tíz másodpercet. Üsd le a szünet gombot, és tekerd vissza az akciózást, hogy újra és újra megnézhesd azt a *Top Gun*-stílusú lövést.


Akár le is állíthatod a visszajátszást, és körbejárhatod a saját és az ellenséges gépet, vagy rájuk közelíthetsz.


Ahogy a füstnyomok, a robbanások, a fémszilánkok *Mátrix*-módra állnak a levegőben, az egyszerűen észbontó.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

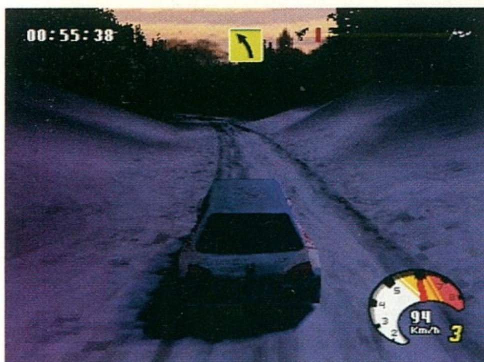
ACE COMBAT 3
A Namco legújabb arcade-os repülő-szimulátora.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Sok a köd, de részletes és gyors	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Tonnányi küldetés, és nagyszerű kétjátékos mód	9
ÉLETTARTAM:	Hatalmas berepülhető terület, amelyek újra felfedezhetők	8

ÖSSZKÉP:
Egy első osztályú repülő-szimulátor arcade-os beütéssel. Az *Eagle One: Harrier Attack* elhozta a PC-s szimulátorok látványvilágát és izgalmait a PlayStationre. Ideje volt...

8 A TÍZBŐL






Grafikailag a havas pályák a leggyengébbek. A játék akkor is szenved, mikor az olyan effektek, mint az eső és a köd szerephez jutnak.

AZ EA ÚJABB GYÖNYÖRŰ JÁTÉKKAL ÁLLT ELŐ, DE VAJON MIT TAKAR A FELSZÍN?



Rally Championship

„Tökéletesen visszaadja egy átlagos angol erdei pálya párás

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	HotGen Studios
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Minden a hangulattól függ. Ennyi az egész. Az emberek éveket töltöttek el azzal, hogy megpróbálják megmagyarázni, mitől lesz jobb egy rally-játék, mint egy másik – hogy miért adnak el az egyikből több millió példányt, míg a másik egyenesen a kukának veszi az útját. Nem lehet licenszekkel biztosítani a siker felé vezető utat, vagy csupán a csodálatos látvánnyal elkápráztatni a játékosokat. A jó versenyjátékhoz az kell, hogy jó érzés legyen vele versenyezni. És ez nem is olyan egyszerű...

Itt van például az *EA Rally Champoinship*-je. A külső alapján az egyik legjobb rally-játék a konzolon. A 36 pálya mindegyike – hat eredeti angol rallyból modellezve – lenyűgözően részletes, tökéletesen visszaadva egy átlagos angol erdei pálya párás klausztrofóbiáját. Szinte érezni lehet az avar és a szemközti dombon bambán figyelő juhnyáj szagát.

Megvan a mélység is. Az eredeti British Rally Championship (Brit Rally Bajnokság) licenszével a játék 21, pontosan modellezett autót szerepeltet, nagyban különböző kezelési tulajdonságokkal. Minden pálya előtt, miután elolvastad a jelentést az előtted álló versenyről, érdemes bevonulni a beállítóképernyőre, hogy kiválaszd a megfelelő kereket és a motort a lehető legjobbra hangold. Ha nem így teszel, a kívánatosnál hajmeresztőbb menetnek nézel elébe.

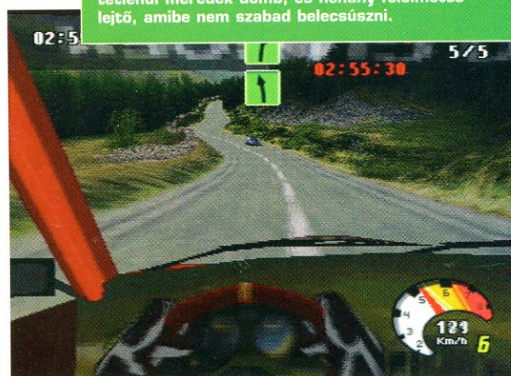
A részletekre való odafigyelés megmutatkozik még a játék öt játékmódjában is. Senki sem gyanúsíthatja a HotGen-t azzal, hogy megvágták volna a vásárlókat: két bajnokság, egy Arcade mód, egy Time Trial (időre vezetés) és egy – csodák csodája! – osztott képernyős kétjátékos mód áll biztosít hosszantartó szórakozást. Míg az alap nehézségi szint az Easy (könnyű), nem okozva különösebb megerőltetést még az abszolút kezdőknek sem, a következő két fokozat valami olyat mutat, amitől még a legelszántabb *Colin McRae* és *V-Rally* rajongók is leizzadnak.

Mindezek ellenére a *Rally Championship* üresnek tűnik; és mindez a szerencsétlen kezelés számlájára írható – a *Rally Championship* autóit egyszerűen nem jó érzés vezetni. Majdnem az összes fékezés kiváltható egy négykerekes farolással. Csak oldalra kormányzod, hogy hirtelen lelassuljon, finoman odébbirányítod, olyan 20 km/órát lefaragva a sebességből. És mivel csak a kanyarokban kell lassítanod, ezzel a technikával az autód eleje pont jó irányba mutat majd ahhoz, hogy a „fékezés" után kirobbanhass a kanyarból. Ez a féknélküliség nem feltétlenül rossz, csak egy leegyszerűsített változata annak, ahogy valójában a rallyn vezetni kell.

Ami igazán kellemetlen a *Rally Chamiponship*-ben, az a furcsa oldal- és átlós irányú erők, amik az autóra hatnak a gyorsabb kanyarok némelyikében. Egy kanyar végénél nem szokatlan, ha hirtelen átlósan megindul az autód, mintha egy kötelet kötöttek volna az egyik reflektorához, és azzal húznák át a másik irányba.

Ehhez hasonló módon néhány kanyarba való belépés/belőle való kilépés





A játék egyik legjobb tulajdonsága a gyakorta változó környezet. Van néhány hihetetlenül meredek domb, és néhány félelmetes lejtő, amibe nem szabad belecsúszni.







A legtöbb autó elsőkerék-meghajtású. Ez kihívást jelent majd a négykerék-meghajtású autókhoz szokott játékosok számára.

HOGY KELL... ELKERÜLNI AZT A FÉKPEDÁLT



Tudod, igazán nincs szükség arra, hogy a kanyarok előtt a fékre lépj. Ahogy közeleg, vedd le az ujjad a gázról, és...



...csak kormányozz egy egész kicsit a megfelelő irányba. Amikor elkezdesz csúszni, tarts meg az autót (kormányozz az ellenkező irányba), és...



... mikor a négykereküd átcsúszott, újra lépj a gázra, és gyorsíts a következő kanyarig. Az élesebb kanyarokban nagyobb csúszás kell – mi sem lehetne könnyebb!

klausztrofóbiáját"

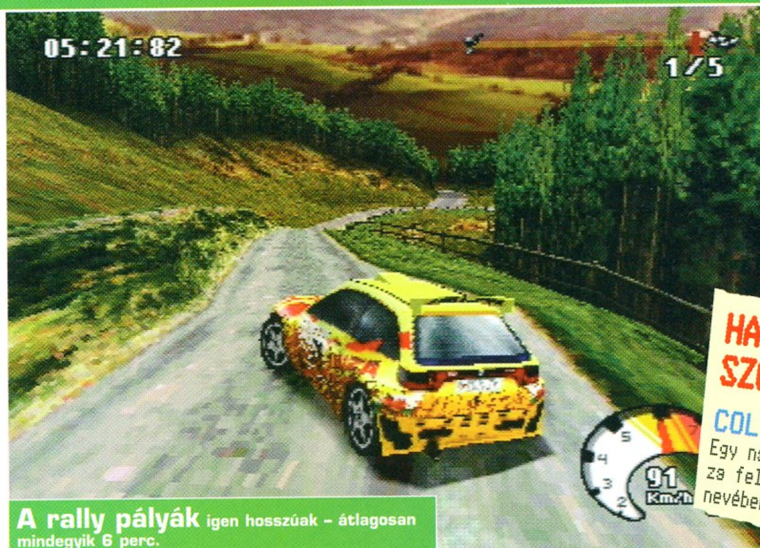
azt eredményezi, hogy az autó úgy kezd viselkedni, mintha mágneses mezőbe került volna. És elég gyakran az az érzésed támadhat, hogy az ilyen mozgásoknak semmi köze sem a newtoni fizikához, sem pedig a joypadedhez.

A *Rally Championship* nyilvánvalóan komoly rally-szimulátornak készült. Ahhoz, hogy szórakoztató legyen, a lehető legélethűbben kellett szimulálnia az igazi versenyt, és ezt komolyan valósághű irányítással kellett párosítania.

Sajnos a HotGen csak az elsőben járt sikerrel, a játékot egy kicsit elszakadttá, skizofrénné téve; így az most gyakorlatilag egy arcade versenyjáték, szimulátor külsővel.

Tehát akkor most ki veri kenterbe a *Colin McRae Rally* 2-t, he?

James Ashton



A rally pályák igen hosszúak – átlagosan mindegyik 6 perc.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLIN MCRAE RALLY

Egy nagyszerű játék, amely nem áldozza fel a szórakoztatást a szimuláció nevében.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Az angol vidék növényzete még sosem volt ilyen buja	9
JÁTSZHATÓSÁG:	Egy értékes szimulátor arcade irányítással. Nem jó párosítás	6
ÉLETTARTAM:	Rengeteg pálya. Nagy kihívást jelent nagyobb nehézségi fokon	7

ÖSSZKÉP:
A *Rally Championship* szeretné, ha az övé lenne az utolsó mondat a rally szimulátorok terén. A grafika ezt lehetővé tenné, de sajnos a kezelés nem. Egy kárba veszett mestermű.

7 A TÍZBŐL

A meghódított csatamezők újból meglátogathatók tapasztalatszerzés céljából. Az éjjelek és nappalok váltakozása azt eredményezi, hogy sötétedés utáni visszatéréskor a pálya szörnygyűjteménye kiegészül néhány élőhalottal is...











A történetet átvezető jelenetek a pályákon kívül és belül egyaránt láthatók, és néhány választás különböző befejezést eredményezhet.



A SPORTJÁTÉKOK SZERELMESEI LAPOZZANAK – ITT NEM TALÁLNAK SEMMI NEKIK VALÓT



Vandal Hearts II

„Az eredeti harcrendszert annyira kibővítették, hogy szinte

KARTOTÉK

KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	KCET
MEGJELENÉS:	Március
KORHATÁR:	12 év
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Történt-e már valaha olyan, hogy a szemed nem tudott ellenállni egy gyönyörűen kidolgozott 3D-s kép csábításának? A *Vandal Hearts 2* ennek a számítógépes megfelelője, egy egzotikus bestia, amely RPG/stratégia néven ismert. Egy csapat karaktert kell végigvinned csaták sorozatán, és ezt folyékonyan festi alá a történet.

A *Command&Conquer*-től különböző módon, ahol a sztori mindig csak a küldetések után derült ki, itt a jelenetek és a párbeszédek pályákon belül és kívül egyaránt felbukkannak. Az utadon új harcosokat toborzol, tapasztalatot nyersz, városokat látogatsz meg, felszerelést fejleszthetsz, NPC-kkel (Non Player Character – Nem Játékos Karakter) beszélhetsz, és döntéseket hozhatsz, melyek alig befolyásolják a játék kimenetelét.

Ha a folytatásokat nézzük, ez elég szokatlan. Külsőre: a grafikai programvázhoz alig nyúltak, és a 3D-s háttér előtti 2D-s karakterek mostanra már elég elavultnak tűnnek. A karakter design sem nyeri majd meg minden játékos tetszését, noha kiválóan lehet rajtuk látni, hogy a szereplő milyen felszerelést hord. Azonban volt egy bátor húzás – az eredeti harcrendszert annyira kibővítették, hogy szinte egy új játék lett belőle; és tegyük hozzá, hogy nem is a hátrányára.

Maga a csata ugyanaz a mozgás + harc, amely az *X-Com*-ban és a *Shining Force*-ban szerepelt. A hagyományos karakterosztályok most azonban eltűntek, és így a hangsúly a tárgyakra és a felszerelésre terelődött. Bár néhány hős okosabb vagy erősebb a többinél, és így bizonyos szabályok érvényesülnek rá, olyan módon használod őket, ahogy akarod. Fegyverezd fel íjászaidat mágikus nyílvesszőkkel, ahogy előrehaladsz a mágia tudományában. Adj mindenkinek kardokat és pajzsokat, és máris kész vagy a közelharcra. Valóban, ez sokat elvesz a csapattagok egyéniségéből, amely annyira jellemző volt a *Vandal Hearts 1*-re, de a testreszabási lehetőségek szinte végtelenek. A japán fejlesztők imádnak hangzatos nevű, áltudományos neveket adni műveiknek, így tehát bemutatkozik a Kétfordulós Csata. Ahelyett, hogy megmondanád a karaktereidnek, hogy mit csináljanak, majd figyelnéd, hogy az ellenség erre mit lép, most mindkét oldal egy karaktert irányít egyszerre, és az eredmény egyszerre derül ki. Ezt már próbálták ezelőtt is, különösebb siker nélkül, de itt valahogy működik. Tudván, hogy az ellenséges MI először a leggyengébb karaktereidet támadja majd, és felülről jön, a többi azon múlik, mennyire tudod megjósolni a számítógép lépéseit. És, annyi PC konverziótól eltérő módon a kezelői felület, amellyel irányítod embereidet és a tulajdonságaikat vizsgálod, joypadre lett tervezve. A képességek és a varázslatok is a fegyverekből származnak, és itt kezdődik az igazi taktikázás. Minden tárgyhoz rendelve van egy különleges technika, például ládákat nyit ki, mérgezett sebeket tisztít, vagy démonokat idéz meg, hogy tűzesővel borítsák el a pondró ellenséget. A tárgy használata ügyességi pontokat eredményez, ami a speciális technika előhozásához szüksé-







Talán a varázslás nincs olyan látványos, mint a *Final Fantasy*-ben, de egy olyan meteoreső előidézése, amely a saját csapatod tagjait nem sebzi meg, már több tervezést igényel.





Egy ellenség megtámadása több karakterrel támogatási bónuszt jelent az összes közeli szereplőtől.

egy új játék lett belőle”

ges. Annyi lehetőség van, annyi kipróbálásra váró tárgy, hogy azon veszed észre magad, hogy már sokadszor viszel végig egy pályát csak azért, hogy mindent kipróbálj. Még a történet is túlmutat azon a szokásos orkok-és-gyűrűk típusú töltelékén, ami az ilyen játékokat jellemezni szokta. Elég annyi, hogy a sztori árulások és politikai cselszövések összessége, és mikorra már a vége felé közeleg, fiatal harcosunk hajában megjelennek az első ősz szálak...

Ez a játék semmilyen téren nem stílusteremtő, és a karakterekkel való pepecselés mértéke biztosítja, hogy a könnyűsúlyú akciórajongók nem lesznek elragadtatva. De ha szereted megmozgatni az agyadat, akkor elő a pénztárcákkal... ■

Zy Nicholson



A magaslaton előnyben vagy. Növeld íjászaid hatótávolságát azzal, hogy dombtetőkre rakod őket, vagy varázslattal megemeled alattuk a talajt.

HOGY KELL... TITKOS TÁRGYAKAT BEGYŰJTENI



Haszontalannak tűnnek, de vegyél egy Bowie és egy Antennae kést a legelső üzletben, és használd az Unlock (nyitás) és SearchMark (keresés) technikáikat. Add mindkettőt egy felfedező egységnek, vagy más karakterek pajzstartó kezébe.



Keress a fenti térképen szokatlan, egyedülálló részeket – egyéni jel, egy cu-de-sac, egy sima folt, minden oldalról körülvéve – és mozgasd ide a kincsvadászt úgy, hogy itt fejezze be a körét.



Ha titkos zsákmányon állsz, az Antennae SearchMark technikája jelezni fog. Használd a repülő egységeidet fák és szigetek felfedezésére, míg a PickAxe és a Maracas (mindkettő a Barn Mountain Range-ben található) lépőkövek készítésére és összetörésére jók.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

VANDAL HEARTS

Az első rész nagyba különbözik a másodiktól, úgyhogy megéri adni neki egy esélyt.

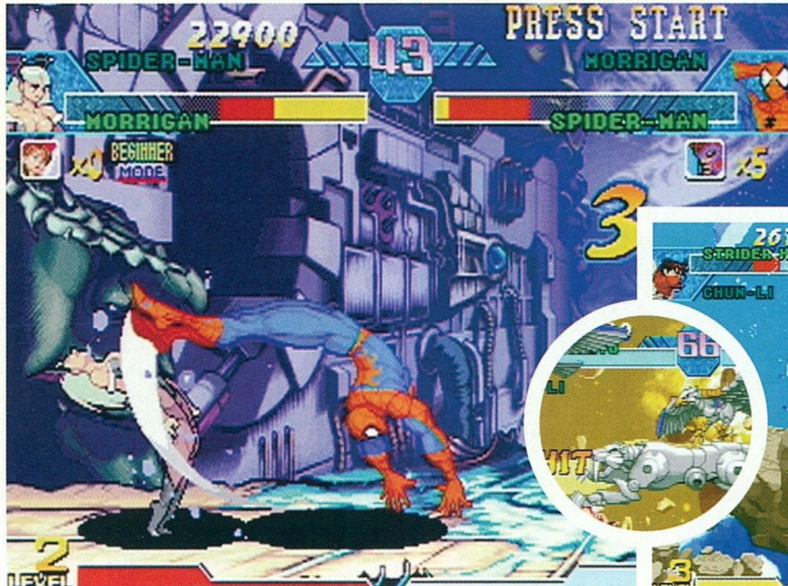
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Csúnyácska 3D és hasonló karakterek. Idejemúlt, de praktikus	5
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Trükköket és taktikákat elő – rengeteg módon lehet harcolni	8
■ ÉLETTARTAM:	Több, mint 50 pálya, minimum egy újrajátszást megér	8

■ ÖSSZKÉP:
Kényelmesen vállalván szerepét mindenféle kozmetikázás nélkül a *Vandal Hearts II* ritka állatfaj: egy konzolos stratégiai játék, amely tényleg nagyon jó. Készülj fel jópár órányi RPG-re...

8 A TÍZBŐL


Megint itt az ész és az erő harca, ahogy a képzett harcosok felsorakoznak az izomagyúak ellen.



A kezdők szótlanul és sokkolva ülnek majd a pirotechnika és a komolyabb különleges mozgások láttán. A képernyő villámlik, őrült dolgok száguldanak át a képernyőn, sziklák esnek az égből. Káosz.



A CAPCOM LEGÚJABB SZUPERHŐSEI A KLASSZIKUS JÁTÉKOKO SZEREPLŐI ELLEN



Marvel Vs Capcom

„Ez minden bizonnyal a legvagányabb külsejű Marvel játék, és

KARTOTÉK

KIADÓ:	Virgin
FEJLESZTŐ:	Capcom
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	11 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Réges-régen volt olyan idő, amikor ha egy új 2D-s *Capcom* verekedős érkezett, az emberek odagyűltek és azt kérdezték „Hányat készítenek még ebből az őrületből?". Most már mindenki tudja – még ha nem is mondta ki soha senki – hogy a *CapCom* egészen a világ végéig fogja készíteni ezeket. Valóban, mikor első a világvége, és Jézus utoljára csap össze az ördöggel, az nem Jeruzsálemben történik majd – hanem egy Tokiói játékteremben, a *Street Fighter 15 EX Alpha* Bajnokság keretein belül.



A *Marvel vs CapCom* az ötödik a cég vad, OTT képregény-sorozatában, és a harmadik a *Vs*-ek között. 15 karakterből választhatsz, és valahogyan egyik sem béna. A Marvel csapat ismerős lehet az előzményekből – a szikladobáló, padlót döngölő Hulk, Wolverine a suhogó pengéivel, War Machine azzal a bazi nagy lézerágyúval – már nézni is öröm.

Az igazán kemény azonban a CapCom formáció – főleg az öreg CapCom rajongók számára. Az arcade platform-hősök, Strider Ryu és Megaman tökéletesen lettek megformálva, az előbbi néhány, a kezdőknek hasznos mozgással (a fegyvernek köszönhetően), míg az utóbbi nagy robotmacskájával gondoskodik az ellenfelekről. Van még egypár ismerősebb arc, akik különleges hősként teszik tiszteletüket (erről bővebben később), és persze néhány elengedhetetlen *Street Fighter* veterán – Ryu, Chun Li, Zangief, és a többiek – akik józanabb, és bonyolultabb mozgásokkal veszik fel a versenyt a Marvel pirotechnikájával.

Bár a szokásos gomb-kombinációk és combok, és a különleges eszközök ismerősek lehetnek, ez minden bizonnyal a legvagányabb külsejű *Marvel* játék, és a leginkább teljes a lehetőségek tekintetében. Az új Special Hero (különleges hős) mód segítségével választhatsz 20 extra karakter közül, akik beszállnak a harcba vészhelyzet (egy másik kellemes újítás) esetén, míg a Special Partner Tag-Team (különleges partner, taggelési lehetőséggel) módot egy páros támadási lehetőség dobja fel, ahol két harcossal támadhatsz egyszerre! Ez egy újabb őrület az egyébként is észbontóan gyors és robbanékony játékmenethez. Szerencsére a PlayStation jól bírja a kászt. Van egy kis lassulás néhány helyen, és a pénzbedobós néhány elemét (például a valós idejű tag-csapatok harcát) lekorlátozták, vagy teljes egészében feláldozták. De ugye ez várható is, mikor egy vadonatúj arcade jön ki egy hatéves konzolra.

Végül pedig, hogy ha még csak most ismerkedsz a verekedős játékokkal, és egy nyugisabb, kiegyensúlyozottabb bemutatkozást akarsz ebből a stílusból, inkább válaszd a *Street Fighter Alpha 3*-at.

Marvel Vs Capcom

HOGY KELL...
VÉGREHAJTANI A PÁROS TÁMADÁST


A legelső dolog a képernyő alján található erősávot a maximumra vinni – csak pofozd az áldozatodat, és figyeld, hogyan növekszik a sáv.


Hajtsd végre a megfelelő gomb-sorozatot és megjelenik az ellenfeled egy másolata, a mozgásaidat utánozva.


Irányítsd az ellenfeledet a két karakter közé, és akkor ami a csövön kifér... A páros támadás csak néhány másodperces, úgyhogy ne kíméld.

Zangief egy csinos lánnyal és egy nagy kék emberrel küzd. Furcsa.

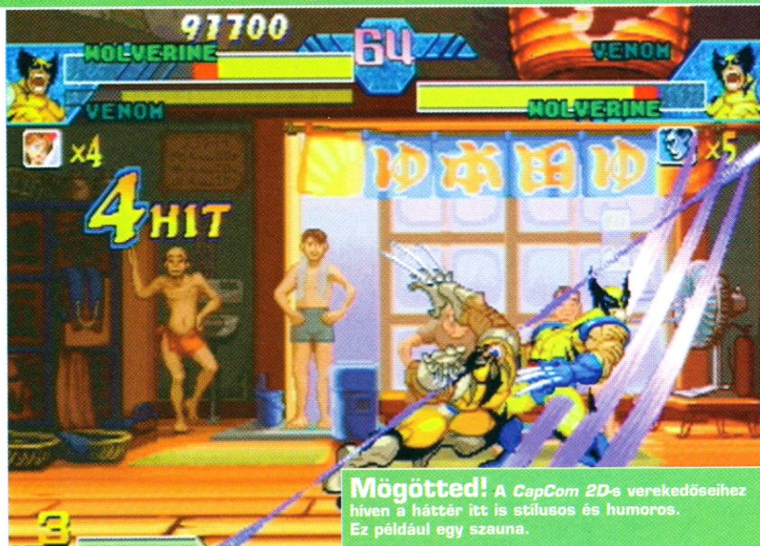


A standard és a különleges karakterek közül sokan rendelkeznek hatékony lézerfegyverekkel. Olcsó, de hatásos trükk a meccs megnyeréséhez.

a leginkább teljes a lehetőségek tekintetében"

Ha azonban szereted, hogy villámlik a képernyő, sziklák esnek az égből, leopárdok ugratnak keresztül a pályán a nagyszerű speciális mozgásokat kísérve, akkor azonnal lökd be a *Marvel Vs Capcom*-ot a gépbe – és kezdődjék a móka. ■

Keith Stuart



Mögötted! A *CapCom 2D*-s verekedőseihez híven a háttér itt is stílusos és humoros. Ez például egy szauna.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

STREET FIGHTER ALPHA 3
Ne foglalkozz a 2D-s grafikával, csak vesd bele magad a mozgalmas játékmenetbe.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Nagy, vastag, durva	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Szövevényesebb, mint egy Tolsztoj történet	8
■ ÉLETTARTAM:	Bele kell tanulni	7

■ ÖSSZKÉP:
A *Marvel Vs Capcom* bonyolult játék, agyatlan gombgyilkolásnak álcázva. A veteránok szeretik majd a mélységei miatt, de a kezdőknek gondot okoz majd az életben maradás a masszív robbanások között.

7 A TÍZBŐL



Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő fizetés esetén, választhatsz a három játék program közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON: 467-67-20
FAX: 457-11-23
E-MAIL: PSM@CMK.HU
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázz

ÚJ!

Lapunkat *OTP* bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJ

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498

színkódok			
AUTÓS JÁTÉK	KALANDJÁTÉK	LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK	SPORTJÁTÉK
	VEREKEDŐS JÁTÉK	RPG/SZEREPJÁTÉK	STRATÉGIAI JÁTÉK

SZIGORÚAN TITKOS

MOSTANÁBAN ÁLLIG FELFEGYVERKEZVE PRÓBÁLJUK KICSELEZNI AZ ELLENSÉGET. HOGY MIRE JUTOTTUNK? NÉZD CSAK MEG A *MEDAL OF HONOUR* LEÍRÁSUNKAT! HALÁLOS FEGYVER? MEGLEHET...

ÜDVÖZLET...



Bár ebben a hónapban harciasabb olvasóinknak kedvezünk, azért remélem, a galamblelkű játékosok is találnak kedvükre való dolgokat összeállításunkban. Persze a megfáradt titkos ügynökök, katonák és jedi-lovagok is bizonyára szívesen ülnek át kikapcsolódásként egy versenyautóba, gokartba, vagy motorra. Aztán meg hamarosan kitavaszodik, és ha már úgyis fel kell ásni a kertet, eláshatjuk a csatabárdokat...

Dan Mayers

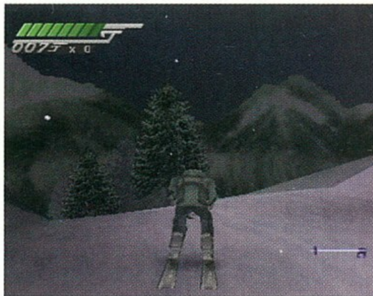






A HÓNAP TIPPJE

James Bond újra bűnözőkre és nőkre vadászik. Bár pár oldallal hátrébb közre adjuk a teljes végigjátszást, akadhatnak olyanok, akik ennek ellenére nehézségekbe ütköznek majd. De ezek a csalások még őket is kihúzzák a csávából. Legalábbis reméljük...





Az összes fegyver: SELECT x2, ◎ x2, L1 x2, R1 x2
Sérthetetlenség: SELECT x2, ◎ x2, △ x4
Küldetés teljesítése: Állítsd meg a játékot, majd SELECT x2, ◎ x2, SELECT, ◎
Szint kiválasztása: A küldetés kiválasztása képernyőn pötyögd be: SELECT x2, ◎ x2, L1 x2, ◎ x2, L1
50 eü. felszerelés: SELECT x2, ◎ x2, △, SELECT
Csalás mód: SELECT x2, ◎ x2, ◎ x2, R2, L2, R2

JÁTÉKLEÍRÁSOK

HIVATALOS MEGOLDÁS

KÍVÁNJ EGYET!

ERŐVONAL

TOP TIPP

KÍVÁNJ EGYET

NEM VAGY ÉPPEN JEDI-ALAPANYAG? MINDIG A ZOMBIK MARADNAK FELÜL? NEM KORMÁNNYAL A KEZEDBEN JÖTTÉL A VILÁGRA? AKKOR JÓ HELYEN JÁRSZ. RÁNK MINDIG SZÁMÍTHATSZ. MEGNÖVELJÜK AZ ESÉLYEIDET...

KÉRTE: **HOMOKI ÁDÁM** SZIGETSZENTMIKLÓSRÓL ÉS **FORGÁCS PÉTER** PUSZTASZENTLÁSZLÓRÓL

HOGY KELL... **SZÁGULDOZNI MÉG, MÉG, MÉG...**

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Rendőrautók
Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. Ide írd be a következőt: **Nfs_Pd** (a „_" szóközt jelent). Így „Hot Pursuit" módban elérhető lesz a rendőrkocsik nagy része.

Helikopter
Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: **Whirly**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A helikopter csak „Test Drive" módban elérhető, és ilyenkor a játékot sem tudod elmenteni.

Fantom kocsi
Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: **Flash**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Titán kocsi
Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: **Hotrod**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Nehéz kocsi
Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd le gyorsan a ←+▢+◎ gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik.

Részeg mód
Az autó kiválasztása után nyomd meg a START gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd gyorsan a ↓ ↑+L2+R1 gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik. Ezek után a kép homályos lesz, és minden egyes kocsi helyett tízet fogsz látni.

Műszerfal nézet
Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd gyorsan a ↓ ↑+△+⊗ gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik.

Turbo meghajtás
Aktiváld a műszerfal nézetet, majd vezetés közben nyomd meg a ↑ gombot.

Azonnali visszatérés az útra
Ütközés után, vagy ha kiszaladtál az útról, nyomd meg a SELECT gombot, és abban a pillanatban újra az úton leszel.

Bónusz kocsik
Teljesítsd a „Hot Pursuit" módot mindegyik rendőrkocsival, és egy új kocsit kapsz (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice és Lamborghini).

Letartóztatás könnyítése „Hot Pursuit" módban
Kapcsold ki a szirénát (L1+↑) üldözés közben, és a gyorshajtó le fog lassítani. Amikor készen állsz letartóztatni, kapcsold vissza a szirénát.

Plusz idő „Hot Pursuit" módban
Ne írj be semmilyen nevet a játékos nevéhez, és több időd lesz az egy játékos „Hot Pursuit" módban.

Index és reflektor
Az index használatához tartsd lenyomva az L1-et és nyomd meg a → vagy ← gombot. A fényszórók bekapcsolásához tartsd lenyomva az L1-et, és nyomd meg a ↑ gombot, a ködlámpák bekapcsolásához tartsd lenyomva az L1-et, és nyomd meg a ↓ gombot.

Autók és pénz
Ehhez a trükkhöz két memóriakártyára lesz szükséged. Legalább egy kocsid és egy új járgány vásárlásához elegendő pénzed ($20 000) már kell, hogy legyen. Ha adottak ezek a feltételek, másold a *Need For Speed 4* file-t egy másik memóriakártyára. Mind a két kártyát hagyd a gépben, és versenyezz „High Stakes" módban. Már a verseny elején veszíts szándékosan a második játékossal (Player 2). Az egyes játékos (Player 1) ezek után két ugyanolyan kocsival fog rendelkezni. Másold át újra az elmentett adataidat a másik memóriakártyára és ismételd meg a dolgot. Ha kész, eladhatod a kocsikat Rengeteg pénzért.

Bármelyik kocsi, bármelyik versenyen
Teljesítsd sikeresen az összes versenyt, majd a kocsiválasztó képernyőn menj az „Options" menübe, hogy magasabb kategóriájú ellenfeleket választhass ráadásnak. ■

Sziasztok

Itt a tündér-helyettes beszél - akarom mondani ír. Kedves *PSM*-tündérünknek egy hete nyoma veszett leveleitek halma alatt. Azóta nem találjuk. Már mentőkutyákat is bevetettünk, de alighanem nagyon mélyre került, amikor a postás figyelmetlenségből ráborította kódokat kérő leveleitek tömkelegét. Ne aggódjatok, kaptok választ kérdéseitekre, azzal is csökken a levélkupac - így előbb-utóbb majdcsak sikerül kiásnunk szegénykét valahogy. Azért köszönjük a leveleket...



KÉRTE: **DWORÁK RAIK ANTAL** NAGYSÁPRÓL

HOGY KELL... SZABADDÁ TENNI ÉJSZAKÁINKAT ALVÁS CÉLJÁBÓL

RESIDENT EVIL 3

„A *Resident Evil 1-2*-t hosszú éjszakákon át meg tudtuk fejteni. De a hármasnál végleg megállt a tudományunk. A Disused Plant 17-ben vagyunk. Miután a Controlcenterben lemegyünk



a létrán és a kocsiromok után belépünk a csarnokba, mögöttünk az ajtó összerobban. A csarnokban nem jutunk tovább, mert nem tudjuk, mit kell csinálni a három megszámozott generátorral (szerkentyűkkel). Közben a rakétatámadás visszaszámol, és a nullánál meghalok! Ezért kérünk a kedves szerkesztőségtől segítséget, mert nem tudjuk, hogy mit kell csinálni! Jelige: Hosszú éjszakákon át!"

Ha jól vettem ki szavaidból, már egészen a játék végén jártok. Kell ott lennie egy sín-ágyúnak és mellette egy hozzá tartozó irányítópultnak. Aktiváljátok az irányítópultot. Természetesen nincs elég energia az ágyú beindításához. Helyükre kell igazítani a generátorféle szerkentyűket. MANUÁLISAN és SORRENDBEN. Amint megnyomod az elsőt, meg fog jelenni Nemesis, de könnyű dolgod lesz vele. Told be a másik két áramforrást is, és csald Nemesist az ágyú elé, aztán adj neki!

Miután legyőzted, irány a kijárat, hiszen már közel a vég. De vigyázz! Érhet még egy kis meglepetés... ■



TOP TIPP

Jeremy McGrath Super Cross '98
Kérte: **Kiss Koppány** Budapestről

„Van egy motoros játékom, melynek címe *Jeremy McGrath '98*. Azt szeretném kérdezni, hogy azon a pályán, amit mi szerkesztünk, lehet-e vele játszani, és ha igen, hogyan?"

Sajnos a kérdésedre nem tudom a választ, de ha az általad szerkesztett pályát el tudod menteni a memóriakártyádra, akkor valószínűleg választható pálya lesz belőle. Azért kárpótlásul álljon itt néhány kód segítségül és a szórakozás kedvéért.

Fordított pályák:
Névnek azt írd be, hogy SHOWTIME

Elmentett játék automatikus betöltése:
Névnek azt írd be, hogy MCGRATH

Letükrözött pályák:
A fordított pályákon teljesítsd a szezont, és végezz első helyen.

M80cc moci:
Intermediate (középszintű) módban teljesítsd a szezont, és végezz első helyen.

Yamaha YZ80 moci:
Advanced (felsőszintű) módban teljesítsd az első versenyt, és végezz első helyen.

Megjegyzés:
Ez utóbbi azt is lehetővé teszi, hogy Jeremy McGrath ellen versenyezz egyet.

KÉRTE: **SÜLE JUDIT** BUDAPESTRŐL

HOGY KELL... JÁTSZANI BOLONDULÁSIG

PANDEMONIUM

Szint kiválasztása
A beírandó jelszó:
BORNFREE

Sérthetetlenség
A beírandó jelszó:
HARDBODY

31 élet
A beírandó jelszó:
VITAMINS

Plusz szívek az egészséges életért
A beírandó jelszó:
CORONARY

Halhatatlan ellenfelek
A beírandó jelszó:
EVILDEAD

A képernyő forgatása
A beírandó jelszó:
TWISTEYE – ezután tartsd lenyomva az L1+L2 gombokat és a forgatáshoz nyomd meg a → vagy ← gombot. A normál nézet visszanyeréséhez nyomd meg a ↓ gombot.

Test-csel
A beírandó jelszó:
THETHING – ezután tartsd lenyomva az L2+◎ gombokat, hogy különböző testek közül választhass. A megszokott alakodat az L2+⊗ lenyomásával kaphatod vissza.

Szereplőcsere
A beírandó jelszó:
BODYSWAP – ezután a háromszög lenyomásával cserélheted a szereplőket játék közben.

Különleges fegyverek
A beírandó jelszó:
OTTOFIRE – ez olyan különleges fegyverek elérését teszi lehetővé, amelyek sohasem fogynak ki.

Újrakezdés anélkül, hogy kiszállnál a játékból
A beírandó jelszó:
INANDOUT – ennek segítségével abbahagyhatod az éppen folyó menetet, majd a szintkiválasztó menühöz visszatérve folytathatod, vagy újabb szintbe kezdhetsz. A főmenübe való kilépéshez ismételd meg a procedúrát a szintkiválasztó menüben.

Flipper
A beírandó jelszó:
TOMMYBOY vagy KNCACKDE – ezek után fejezz be egy pályát, és egy flipperbe jutsz. (Ez a kód nem kombinálható a „Bónusz képernyő" kóddal!)

Bónusz képernyő
A beírandó jelszó:
CASHDASH – ezek után fejezz be egy pályát, és egy bónusz képernyőhöz jutsz. (Ez a kód nem kombinálható a „Flipper" kóddal!)

Az egyes szintek kódjai:

Szint	Kód
1	ADEAMIIE
2	EPIJAKCA
3	FBIJAKCI
4	KOCCCIEE
5	NGIAIBJJ
6	NIIAJBCB
7	KGCACICI
8	AHICBAJE
9	AIICFAJG
10	AIICBAJI
11	FBIIAKCK
12	FDIIAKDC
13	FFIIAKDK
14	KACACIBA
15	ADMCFAID
16	EMIIEKBE
17	OEIBIBMJ
18	FAAIAKCE
19	AHICJBMJ ■

KÉRTE: **FISCHER BALÁZS** BUDAPESTRŐL, **MUHA ATTILA** LŐRINCRŐL, **NAGY LÁSZLÓ** DUNAKESZIRŐL, **RÉVÉSZ KRISZTIÁN** SZEGEDRŐL ÉS **NAGY ZOLTÁN** SZOLNOKRÓL

HOGYAN... LEHET VELÜNK AZ ERŐ

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENANCE

Darth Maul legyőzése

Legyőzheted Darth Mault, anélkül, hogy magadat veszélybe sodornád, ha van gránátvetőd (rocket launcher) és/vagy több sima gránátod. Miután megölte Qui Gont, várakozz az utolsó energia-ajtó mögött. Onnan láthatod őt a sarkon túl. Az ajtó mögött maradva várd meg, amíg az kinyílik, majd lődd Darth Mault a gránátvetővel. A megfelelő szög eltalálásához feltehetően kísérletezgetned kell egy kicsit. Ha elegendő lőszered van, végezhetsz a pacákkal, egyébként kénytelen leszel a fénykarddal befejezni a műveletet.

A kancellár legyőzése

Amikor kimész a palotából, a kerek fal mellett felugorhatsz és láthatod a kancellárt. Ugrabugrálás közben lőj rá, míg ki nem purcan – így nem kell átküzdened magad a droidokon, és nem fogsz életeket veszteni.

Csalás mód

Jelöld ki a főmenüben az „Options"-t (de ne menj bele), azután nyomkodd végig: △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←. Ha sikerült, valamiféle hangot fogsz hallani. A csalás menü megnyitásához tartsd lenyomva az L1+SELECT+△ gombokat. Szintválasztás, mozizás, sérthetetlenség stb. válik elérhetővé.

Víz alatti fénykard

Ha a víz alatt, vagy egy kötélen lógva szeretnéd elővenni a fénykardot (ami normál esetben ugyebár nem megy), nyomd meg a START-ot, jelöld ki a fegyvereket (weapons) és válaszd ki a fénykardot (light saber). Különösen hasznos ez, ha előre tudod, hogy hamarosan meg fog támadni valaki.

Egészség-csomag a Naboo mocsaraiban

A második szinten (The Swamps of Naboo), amikor elérsz arra a kis helyre, ahol a Gungan békák vannak, menj a fűtől balra – egy ösvényt fogsz találni, amely egy nagy egészség-csomaghoz vezet.

A gyerek megmentése a Tatooine-on

A Tatooine-on egy öregasszony megkér, hogy mentsd meg a gyerekét Neg kapitánytól. Egyezz bele, de ne menj fel a lépcsőn, ahogy ő ajánlja, mert a biztonsági ajtó végez veled. Menj vissza a másik házba a lépcső tetején, mássz ki az ablakon a párkányra, menj el a sarokig, fordulj balra, és menj még egy kicsit tovább. Ugorj fel a kötélre, és menj át az út túloldalára. Ugorj az erkélyre, és menj át a házon. Menj végig a következő párkányon, amíg zsákutcába nem érsz. Ott ugorj fel a következő kötélre. Ugorj az erkélyre, és máris Neg kapitány házában vagy! Hátul menj ki, találsz két ketrecet – az egyikben a kölyök van, a másikban egy hatalmas lény, amely rögtön kitör, és megpróbál megölni téged. Menj be a sikátorba, és ha a szörny követ téged, be fog szorulni, és csak csekély sérüléseket lesz képes okozni. Nyisd ki az ajtót, öld meg a fickót, aki rádlő, majd menj vissza, fogd a gyereket és vidd vissza a mamájához. Cserébe olyasmit kapsz tőle, aminek még hasznát veszed Anakin járgányának alkatrészeinek megszerzéséhez.

Titkos járat Mos Espában

Miután abba a szobába jutottál, ahová Jabba segítője vezet, maradj a lépcső tetején. Fordulj jobbra és ugorj – egy párkányra kell érkezned. Menj végig a járaton a lépcső alá, és egy szobát fogsz találni. A szobában menj ki az első ablakon és ugorj a párkányra – a bent levő fickó egy egészség-csomagot ad neked. ■

TOP TIPP

Medal Of Honour
Kérte: Nagy Zoltán
Szolnokról

A különböző új szereplők eléréséhez a következő kódokat a rejtélyes gépezetbe kell beírnod (enigma machine):

Noah: BEACHBALL
Bismark the Dog (a kutya): WOOFWOOF
Evil Col Muller (a gonosz ezredes): BIGFATMAN
Gunther: GUNTHER
Nutcracker (diótörő): NUTCRACKER
Otto: HERRZOMBIE
Velociraptor: SSPIELBERG
Werner von Braun: ROCKETMAN
William Shakespeare: PAYBACK
Winston Churchill: FINESTHOUR
Wolfgang: HOODUP
Mindenki angolul beszél (Amerikai Mozi Mód - American Movie Mode): SPRECHEN

Szintugrás

Szint	Jelszó
1	RETTUNG
2	ZERSIOREN
3	BOOTSINKT
4	SENFGAS
5	SCHWERES
6	SICHERUNG
7	EINSICKERN
8	GESAMTHEIT

Öngyilkos Mód:
Nyomkodd végig: R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1, majd gyorsan nyomd le a □-et. A szereplőd fel fog robbanni a következő szavak kíséretében: „What did you do that for?" (Miért csináltad ezt?) Hát, nem semmi...

Kérte: TiCo
Hogyan... végződhet a kaland
Resident Evil

„Szeretnék segítséget kérni. Már ötödször játszom végig a *REDC*-t Jillel, de nem tudom, mit kell tenni, hogy Barry ne haljon meg a végén. (Chris-szel ugyebár nem szabad felvenni Rebeccát, és nem szabad vegyszert használni a nagy növénynél) De mi a teendő Jillel?"

Csak annyit kell tenned, hogy megbízol Barryben, amikor a kötél leesésekor azt mondja, hogy csak véletlen volt. Ha megvárod, amíg ledob neked egy másik kötelet, akkor nem fog meghalni – sőt, segít majd neked a későbbiekben. Egyébként Jillel és Chris-szel is négy különböző befejezése lehet a történetnek, ezek a következők:

1. Jill egyedül (nem mented meg Christ, Barry meghal)
2. Jill és Chris (megmented Christ, Barry meghal)
3. Jill és Barry (nem mented meg Christ, megbízol Barryben) + Robbanás
4. Jill, Chris és Barry (megmented Christ, megbízol Barryben) + Robbanás
5. Chris egyedül (nem mented meg Jillt, nem mented meg Rebeccát)
6. Chris és Jill (megmented Jillt, nem mented meg Rebeccát)
7. Chris és Rebecca (nem mented meg Jillt, megmented Rebeccát) + Robbanás
8. Chris, Jill és Rebecca (megmented Jillt, megmented Rebeccát) + Robbanás

Mindkét szereplő esetében akkor éred el a legjobb befejezést, ha mindenkit megmentesz.

PlayStation ERŐVONAL

BUST A MOVE 4

ERŐVONAL

MIND A NÉGY REJTETT SZEREPLŐ ELÉRÉSE
A „Press Start Button" felirat megjelenése után nyomkodd végig: →, →, ◎, ←, ←.
Ha sikerült, éljenzést fogsz hallani.
A kód hatása nem múlik el, elmentheted a memóriakártyádra.

TAROT-OLVASÓ MÓD
A „Press Start Button" felirat megjelenése után nyomkodd végig: ↑, ◎, ↓, ◎, ↓. A tömegek hangját hallhatod, ha sikerült. A tarot használatához válaszd a főmenüben az „Options"-t, majd a „Tarot Reading Mode"-ot. Ez is elmenthető a memóriakártyádra.

CIVILIZATION II

ERŐVONAL

A következő csalás 29874 aranyra emeli a készpénzállományod.
Első lépés: Bizonyosodj meg róla, hogy már legalább két várost felépítettél.
Második lépés: Kapcsolj „View Pieces Mode"-ra.
Harmadik lépés: Menj a kurzorral bármelyik városnégyzet fölé és nyomd meg az ⊗-et a városkép behívásához.
Negyedik lépés: Válaszd ki a „rename" (átnevezés) gombot és töröld ki a jelenlegi városnevedet.
Ötödik lépés: Adj új nevet a városnak a következőképpen: válaszd ki az aláhúzás ikont, majd válaszd a nagy „C"-t, a kis „a"-t, a kis „s"-et és a nagy „H"-t. Miközben a nagy „H"-t kijelölöd az ⊗ segítségével, tartsd lenyomva az R1-et.
Hatodik lépés: Miután befejezted a város átnevezését, válaszd a „Done" (kész) opciót. Ha követted a fenti utasításokat, az arany már a kincstáradban lesz. Ha később újra elfogy a pénzed, csak ismételd meg elölről az egészet.

ATARI'S GREATEST HITS

ERŐVONAL

SZINTUGRÁS A *CRYSTAL CASTLES*-BEN
Az első szint első pályáján menj a pálya hátsó sarkába, és nyomd meg az ugrás gombot. A harmadik szintre fogsz jutni. A harmadik szint első pályáján vedd fel a bűvös kalapot, és amilyen gyorsan csak tudsz, menj a rejtett rámpához, és a végén ugorj egyet. Az ötödik szintre fogsz jutni. Mellesleg, az R1 nyomásával az egészségedet annyival növelheted, amennyivel csak akarod.





ISS PRO '98

ERŐVONAL

AZ EXTRA SZTÁRCSAPAT MEGSZERZÉSE
Nyomkodd végig: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎ és ⊗. Ha jól írtad be a kódot, tapsot fogsz hallani. A játékosok kiválasztásánál válaszd ki a kívánt játékmódot. A következő a csapatválasztó képernyő lesz – tartsd lenyomva az L1+R1 gombokat, és megjelenik a „Classic All Stars" csapat, amelyet az ⊗ lenyomásával választhatsz ki.







HERCULES

ERŐVONAL

A KEZDŐ SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet – Mellszobor, Medúza, Pegazus, Pegazus – **Kentaur's Forest** Villám, Felhő, Villám, Íjász – **The Big Olive** – Íjász, Katona, Hidra, Villám
Hydra Canyon – Pegazus, Felhő, Villám, Íjász
Medusa's Lair – Kentaur, Sisak, Hidra, Villám
Cyclops Attack – Pegazus, Kentaur, Kentaur, Hidra
Titan Flight – Pegazus, Pegazus, Sisak, Felhő
Vége – Villám, Medúza, Pegazus, Felhő

A KÖZEPES NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet – Hidra, Medúza, Felhő, Medúza
Kentaur's Forest – Kentaur, Mellszobor, Minotaurusz, Íjász
The Big Olive – Kentaur, Felhő, Hidra, Mellszobor
Hydra Canyon – Felhő, Sisak, Felhő, Katona
Medusa's Lair – Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur
Cyclops Attack – Sisak, Pegazus, Mellszobor, Íjász
Titan Flight – Katona, Felhő, Felhő, Villám
Passageway of Eternal Torment – Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus
Vortex of Souls – Katona, Villám, Katona, Kentaur
Vége – Pegazus, Katona, Kentaur, Katona

A HERKULESI NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet – Felhő, Hidra, Sisak, Villám
Kentaur's Forest – Villám, Felhő, Katona, Katona
The Big Olive – Minotaurusz, Medúza, Hidra, Medúza
Hydra Canyon – Medúza, Katona, Pegazus, Felhő
Medusa's Lair – Hidra, Katona, Pegazus, Kentaur
Cyclops Attack – Sisak, Pegazus, Minotaurusz, Medúza
Titan Flight – Hidra, Pegazus, Pegazus, Sisak
Passageway of Eternal Torment – Katona, Mellszobor, Medúza, Felhő
Vortex of Souls – Felhő, Hidra, Minotaurusz, Katona
Vége – Kentaur, Medúza, Sisak, Hidra

NAMCO MUSEUM VOL 4

ERŐVONAL

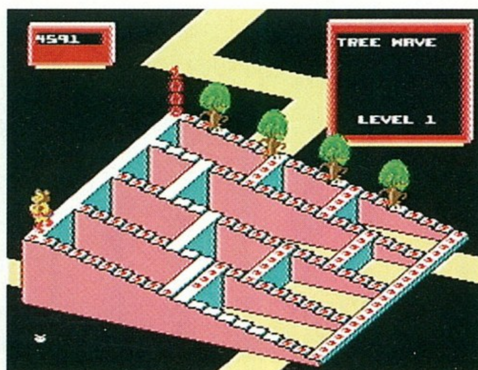
Az *Ishtar* rejtett játék eléréséhez a kiállító folyosón (téglafalú folyosó elemlámpa-fénnyel) nyomkodd le gyorsan: →, ←, ↑, ↓ és ⊗. Ha nem sikerül elsőre, ne keseredj el – beletelhet jó néhány próbálkozásba, míg összejön. Ha sikerült, a képernyő fehérre vált, és a téglafal kék lesz. A kiállításról csak a „How To Play" (útmutató) lesz elérhető, lépj be a játékterembe és kezdd el a gépről a játékot.
Az *Assault Plus* tartalmaz egy extra *Super Assault* játékot. Az eléréséhez menj be az *Assault* melletti szobába – az X szobába. Tartsd együtt lenyomva a ↑+△+ L1+R1 gombokat. A szoba fehérre vált, és megjelenik a parancsnok. Előtte állva nyomd le az ⊗-et, mire ő balra mutat. A szoba közepén megjelenik egy panel, a játék elindításához annál kell lenyomnod az ⊗-et. A *Pac-Land* játékteremben ugrócipőre tehetsz szert, ha megkeresed Sue-t, a bíbor szellemet, aki a szikla mögött rejtőzik. Menj oda a sziklához, vagy nézz felfelé, amíg a Pac-Man ikon nem reagál rá, és aztán nyomd meg az ⊗-et. Miután párszor megtaláltad, megpróbálja majd elkapni a tündért. Előttük állva nyomd meg az ⊗-et, és menj a jobboldali pálmafához, nézz felfelé és nyomd meg az ⊗-et. Add oda Pac-Mannek azt, amit így megszereztél (az ⊗ gomb megnyomásával). Miután Pac-Man megveri Sue-t, nyomd meg a tündéren az ⊗-et. Ezek után megkapod az ugrócipődet. Vigyázz, ha elhagyod a játéktermet, elveszted a cipőt. A készítők reklámfilmjének megtekintéséhez tartsd lenyomva az L1+R1 gombokat, miközben a játék tölt.

RIDGE RACER TYPE 4

ERŐVONAL

Ha szeretnéd összemérni tudásod egy tollas ellenféllel, a következőket kell tenned: amikor eléred Grand Prix módban a hetedik pályát (Heaven And Hell), a visszaszámlálás közben nyomkodd végig: ←, →, →, →.
Amikor elkezded a versenyt, egy sast fogsz látni a fejed fölött. A sas elejétől a végéig a pálya vonalát követi – próbáld ki, fel tudod-e venni vele a versenyt. Nem lesz könnyű dolgod, a madár 1:12 – 1:13 között teljesíti a pályát. Azonban a visszajátszáson sajnos nem láthatod a sast. ■



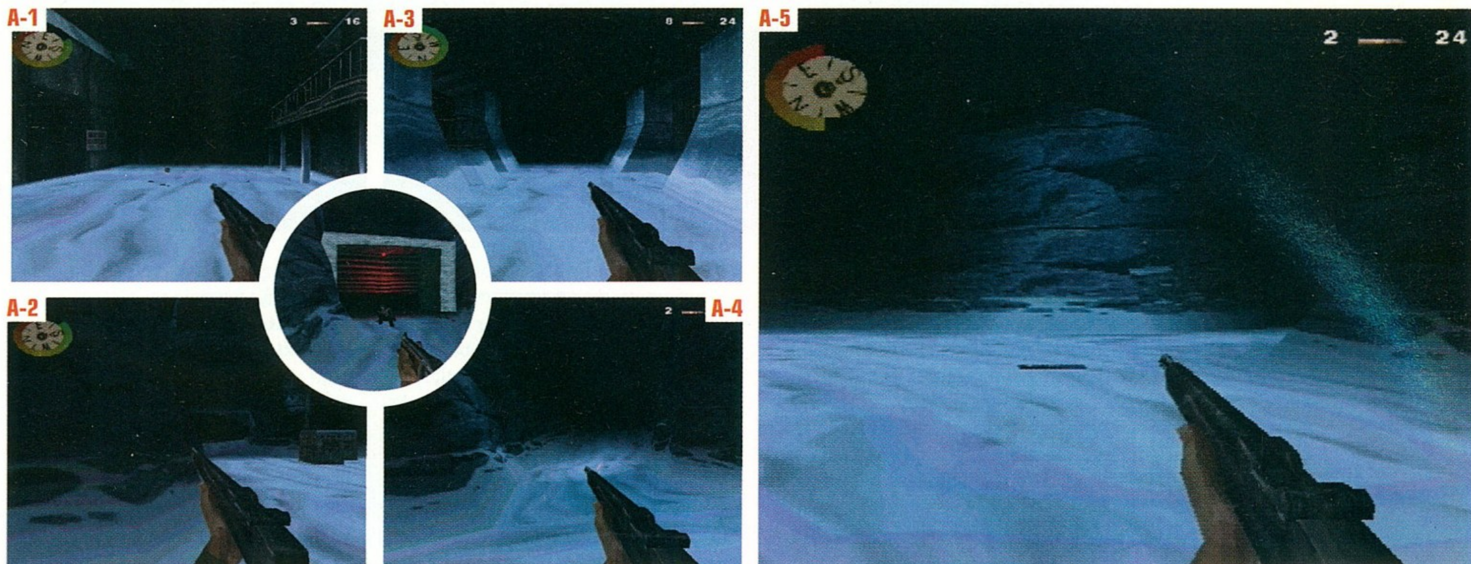




MÉG A LEGNAGYOBB HŐSÖKNEK IS SZÜKSÉGÜK VAN NÉMI SEGÍTSÉGRE NÉHANAPJÁN – ÚTMUTATÓNK SEGÍTSÉGÉVEL TE IS KÖNNYEDÉN MAGAD ALÁ GYŰRHETED AZ UTOLSÓ KÉT KÜLDETÉST. HARCRA FEL...

HIVATALOS MEGOLDÁS

Medal Of Honour



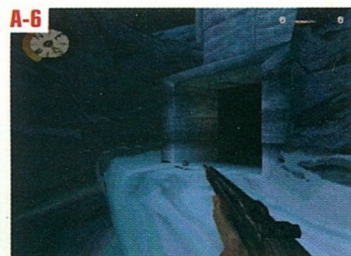
Patterson főhadnagy a kémkedés, szabotázs és egyéb titkos műveletek birodalmában találja magát. Győzelmi esélyei a megpróbáltatások közepette nagyban függenek attól, hogy menynyire sikerül elsajátítanod néhány alapvető fogást. Mindemellett az sem mindegy, milyen gyorsan cselekszel. Ha már harcképessé edzetted magad, hamar túl leszel az első néhány küldetésen. Ez igazán könnyű – egészen az utolsó pár küldetésig, amelyek már nagyobb kihívást jelentenek. Nem hagyhatod cserben harcostársaidat, így íme egy kis segítség. A hatodik küldetésnél kezdjük...

CAPTURE THE SECRET GERMAN TREASURE

A) MOUNTAIN PASS

Feladat: **Rombold le a generátor üzemanyagát és lokalizáld a bánya bejáratát.**

Nehéz kihívással kezdjük a hatodik küldetést. Figyelj oda a páncélöklös katonákra, akik a sarkok mögül bukkannak elő. [A-1] Egy telitalálat már a másvilágra küld, így ne adj lehetőséget visszavágásra: célozz a fejükre, és egyetlen lövéssel likvidáld őket. [A-2] Ha kicsit tovább mész a kanyonban, orvlövészeket találsz, akik stratégiai pozícióban rejtőznek a falak mellett. [A-3] Vadászd le őket, majd szedd fel a muníciót, amelyet elhullatnak, [A-4] aztán menj a tisztáshoz. Jobb oldalt, a peremnél egy újabb orvlövész vár rád, puffantsd le őt is, [A-5] majd vedd kezelésbe a bal kéz felőli sarokban, a lövegállásnál sunnyogó fickót. Menj át a résen, fel a dombra, ahol újabb páncélöklös palik kerülnek utadba. [A-6] A csúcson tarts jobbra, majd fordulj be a következő jobb oldali járatba, ahol megsemmisítheted az üzemanyagkészletet. Lődd le az őröket, és tegyél robbanótöltetet a fémdobozokra.


A-6


A-7

1. LECKE – FÉLREHÚZÓDÁS

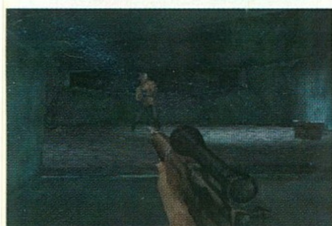
Legtöbbünk ugyebár ismeri a *Quake II*-t. A *Medal Of Honour*ban Az oldalazás közel ugyanúgy működik. Amikor egy fal mögött vagyunk, vagy épp a szabadban akarjuk elkerülni a lövedékeket, fontos, hogy tudjuk, hogyan húzódhatunk el a veszély útjából. Ez az oldalirányú mozgás talán idétlenül nézne ki a valós életben, de itt megteszi: valóban kihúz minket a csávából. Kalandosabb kedvűek a *Quake*-ből ismert bukfences mozgást is kipróbálhatják, persze csak ha megfelelően működik a dual joystickjük. Szintén oldalirányú mozgással kerülhetünk ellenségeink mögé – miközben megpróbáljuk elkerülni lövedékeiket, folyamatosan rájuk célozzunk. Nehéz mindezt elsajátítani, de ha egyszer túl vagyunk rajta, mi leszünk a környék legképzettebb katonái.



2. LECKE – LESHELY

Az alapelv a következő: bújjunk el egy forduló, vagy kiszögellés mögött és várjuk meg, míg az ellenség elhalad mellette. Aztán nemes egyszerűséggel puffantsuk le őket. Adott helyzetben akár egész osztagokat levadászhatunk így. Azonban óvatosnak kell lennünk, mert adódhatnak problémák is. A közelharcban könnyen előfordulhat, hogy valamelyik katona fejen talál minket. A visszavonulás itt nemigen működik, mert nem látjuk, merre tartunk, s meglehet, hogy hátrálva épp egy másik szakaszba futunk bele. Csak olyan helyen rejtőzködjünk, ahol van elég tér, hogy kitérjünk az ellenség elől.





[A-7] Ha felrobbantak, menj át a szemben lévő ajtón és haladj át a bányabejáraton.

B) MERKERS UPPER MINE

Feladatok: **Öld meg az SS elitcsapat nyolc tagját, szerezd vissza a Dahood kéziratot és a lift kulcsát, majd lokalizáld a liftet.**

Figyelj oda, hogy mi van mögötted, mert ezek a nácik nagy előszeretettel támadnak hátulról. [B-1] Az első ügyfél itt van előtted. Lődd le gyorsan a nagyra nőtt fajankót, majd fordulj be balra, ahol a rátalálsz a második rosszfiúra. Menj vissza a központi üregbe, öld meg a harmadik és a negyedik ellenfelet, majd kapd fel a Dahood kéziratot, amelyet néhány szenesvödör mögé rejtettek a terem hátsó részében. [B-2] Kövesd a jobbra vezető járatot, s puffantsd le a jobb kéz felől érkező újabb nácit. Mielőtt elhagynád a terepet, vedd magadhoz a lift kulcsát, de vigyázz, mert már érkeznek is az őrök. Egyiküknél páncélököl van, és ha nem cselekszel azonnal, pillanatok alatt levadász téged. A hatodik tüzér egy kis alkóvban van jobbra, a bal oldal pedig az utolsó előtti halálosztagost rejti. Ezen a ponton is hátba próbál támadni az ellenség, így figyelj hátrafelé is. A folyosón továbbhaladva, rálelünk az utolsó elitkatonára, aki egy alkóvban rejtőzik. Ha legyűrtük, menjünk át a nagy üregen és liftezzünk egyet. [B-3]

C-1

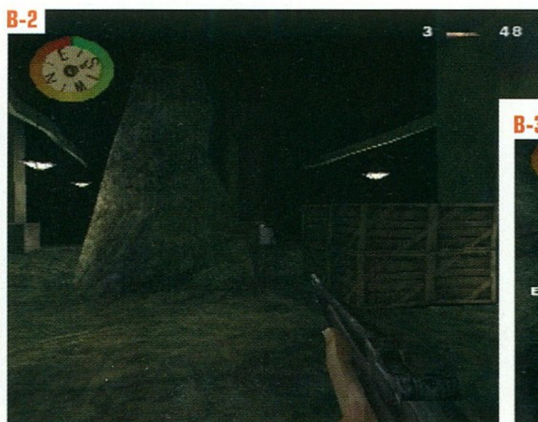

C-2, C-3


C) TREASURE CAVERNS

Feladatok: **Lokalizáld az őr eszköztárát, valamint a bombákat, amelyeket hatástalanítanod kell.**

Azok a páncélöklös aranyifjak rengeteg gondot okozhatnak. Különösen figyelned kell azokra a katonákra, amelyek féltérdre ereszkednek, ezek ugyanis épp célba vesznek téged – így jobb, ha megelőzöd őket. Az első teremben a legtávolabbi katona hordja a páncélöklöt. [C-1] Hatástalanítsd a jobb oldali bombát és indulj el a jobb kéz felőli folyosón. Utadba kerül pár leendő áldozat, s van néhány a járat végén lévő helyiségben is. Itt találod az őr eszköztárát, s egészség-bonuszt is vehetsz magadhoz. Menj vissza az első üregbe, majd jobbra, a következő nagy barlangba. Itt három bombát kell hatástalanítanod; egyet balra, egyet jobbra, egyet pedig középen, szemben találsz. Van egy páncélöklös katona a terem hátuljában, gondoskodj róla is, mielőtt beugranál a liftaknába és a cső mentén a következő szakaszba érnél. Bújj el a csőben, így viszonylagos biztonságból vadászhatod le az első néhány őrt. Mássz ki és hatástalanítsd a bombát, majd tedd ezt a kicsit odébb lévő másikkal is. Egy pillanatra állj meg a következő szakasz bejáratánál, mert nehéz feladat áll előtted. Válts át páncélököl-módba és kezdj el a sötétbe tüzelni. [C-2] Itt egy támadó rejtőzik, aki örömmel lepuffantana, ha naivan a karjaiba sétálnál. Néhány sorozat megoldja a problémát; ezután válts másik fegyverre ízlésed szerint, s takarítsd ki a járat fennmaradó részét is. Szedd fel a híd alatti cuccokat, majd menj át. [C-3] A kanyar után újabb osztagba botlasz. Javasolt ismét bevetni a páncélöklöt, ellenkező esetben ugyanis te kerülhetsz másvilágra. Nehéz dolgod van, mert az út felfelé vezet, de gyors reflexekkel minden megoldható. A következő barlang is egy fegyveres triót rejt, egy fickó hátul foglal helyet, kettő pedig jobboldalt, egy kis járatban. Miután kivégezted őket, menj tovább az utolsó üregbe, de vigyázz az őrökkel, akik az utolsó négy bombához vezető összekötő járatban bukkannak fel. A jobb oldali alagútban találod a létrát és a kijáratot.

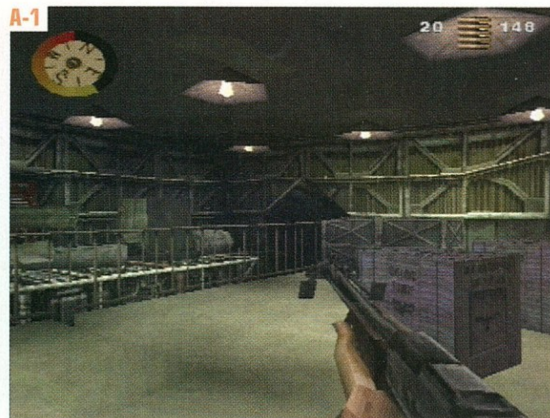
B-1


B-2


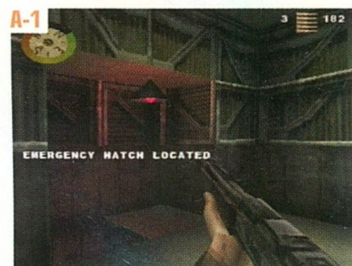
B-3



A-1


A-1


A-1



A-1

ESCAPE FROM THE V2 ROCKET PLANT

A) BUZZ BOMB ASSEMBLY

Feladatok: Keresd meg a V1 célpont-listát, rombold le a V1-indítórendszert, nyisd ki a robbantási ajtókat, lokalizáld a vészkijáratot.

Először is bújj el ott, ahol vagy, majd trafáld telibe az érkező őröket. Menj tovább az alagúton, [A-1] és vadászd le a következő két őrt, majd dobj egy gránátot a jobb oldali lyukba. Menj utána, s lődd le a lent rejtőző három őrt, aztán mássz fel a létrán és fuss át a járat másik oldalára. Küldd másvilágra a következő két őrt is, aztán rendezd le a folyosó végén mozgolódó katonát. Azért a bal kéz felőli szobában bujkáló nácira is fordíts némi figyelmet. [A-2] A kilövőállvány biztonságából lődd ki a következő két fegyverest, aztán ugorj le és menj tovább a tudósok kuckója felé. Először egy raktáron kell átküzdened magad, majd egy sötét alagúton – ne feledkezz meg az utóbbi végén rejtőző lövészről sem. Kövesd a járatot a másik raktárba, és figyeld meg a balra vezető folyosót; ez a robbantási ajtó és egyben a kijárat. Menj le a tudósok részlegébe – a V1 célpontok listáját a folyosó végén lévő szobában találod. [A-3] Kövesd a körbe vezető folyosót, s rátalálsz a robbantások irányítóközpontjára. Lődd le a két tudósfazont, térj vissza a robbantási ajtókhoz, ugord át a csatornát, és készülj fel a tűzpárbajra. Nagyon fontos, hogy maradj a peremen; így ugyanis le tudod szedni a skalpodra ácsingózó nácikat. [A-4] A gránátok itt is jól jöhetnek... Ha kinyírtad őket, ugorj az alagútba és hagyd el a terepet.

B) VENGEANCE PRODUCTION

Feladatok: Keresd meg a tudósok listáját, vedd magadhoz a V2 vázlatrajzait, juss be a távvezérlő laborba, tedd működésképtelenné az irányítóközpontot, keresd meg a kilövőterületet.

Tedd harcképtelenné a szint elején érkező két őrt, majd kanyarodj be a hosszú alagútba. Tedd el láb alól a rád váró három komát, aztán rohanj le a fő alagútba, amely jobb oldalt egy járatba torkollik. Ez a [B-1] nagy alagútba, aztán balra egy elzárt részbe visz. [B-2] Vedd magadhoz a tudósok listáját a bal oldali szobából, majd menj ki a [B-3] fő alagútba, aztán a jobb oldali járatba. A légkör itt még feszültebbé válik, így helyezd készenlétbe a fegyveredet és légy magad

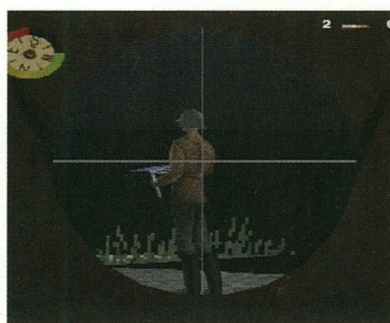

B-3

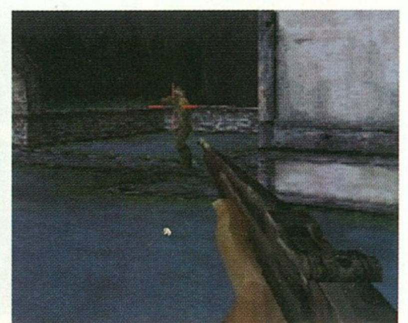

B-1


B-2

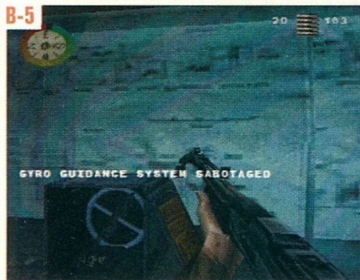
3. LECKE – A CÉLKERESZT

A célzás sikerünk egyik kulcsa. A legjobb módszer elbújni valahol, és tisztes távolságból venni célba a rosszfiúkat. Így gyorsan és pontosan célozhatunk, a célkereszttel katonáról katonára ugorva. A fejlövés igen hatásos és növeli pontszámunkat; ezzel operálva takarékoskodhatunk a munícióval is. Persze mindenképp igaz, hogy az összes fegyver hatékonyabb közelről bevetve. A géppuskát erődítményekben, vagy barlangokban érdemes bevetnünk, a puskával pedig szabadtéren célozhatunk kitűnően.
A leghatékonyabb fegyverünk azonban mégiscsak az orvlövész-puska. Néha, amikor ráközelítünk a felénk haladó célpontra, már akkor elsüthetjük a fegyvert, amikor szabad szemmel még nem is látjuk a pácienst.






B-4



B-5



B-6

4. LECKE – ELUGRÁS A PÁNCÉLÖKÖL ELŐL

Ez a leghasznosabb képesség, amely elválaszthatatlan a félrehúzódástól. A legfontosabb az, hogy tudjuk, mikor kell bedobnunk ezt a trükköt. Amikor azt látjuk, hogy egy katona térdre ereszkedne (ez jelzi, hogy páncélököllel akarja bezúzni a képünket), próbáljuk meg lelőni. Ha ez nem jönne össze, húzódjunk félre a tűzvonalból. Így láthatjuk a felénk haladó, majd előttünk elhúzó lövedéket a kicsapódó lángcsóvával. Lőjünk párat, majd megint húzódjunk félre. Végül remélhetőleg sikerül ártalmatlanná tenni a kártevőt.

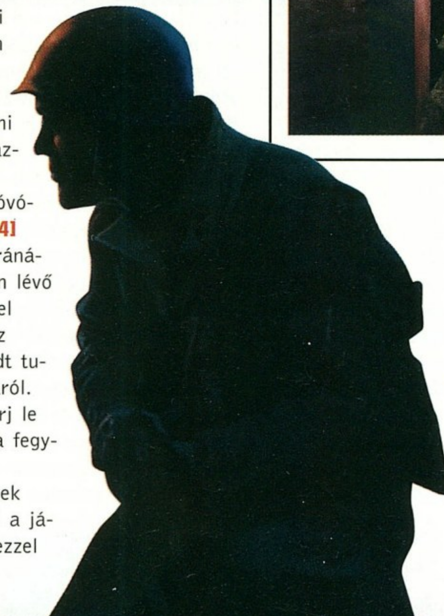


is éber, hiszen a szemben lévő két ajtón érkező különítmény össztűzzel akar majd meglepni. Öldösd le a két járaton felváltva érkező katonákat, aztán menj be a raktárba és [B-4] kapd fel a V2 vázlatrajzokat a következő helyiségben. Tartsd a szemed a fenti pallón, mert orvlövészek megjelenésére számíthatsz. Mássz fel és menj be a következő járatba. Itt néhány tudóst kell megszabadítanod az élet gyötrelmeitől. Ha végeztél ezzel a nemes feladattal, irány a nehéz ajtó mögötti szoba, amelyben [B-5] megtalálod a szabotálandó irányítószerkezetet. A fő alagútból [B-6] indulj jobbra, a kilövési terület (és egyben az utolsó szint) felé.

C) GOTTERDAMMERUNG

Feladatok: Lődd fel a szabotált V2-t.

Van egy könnyebb és egy nehezebb módja a játék befejezésének. Utóbbi az, ha elfoglalod a lövegállást az alagút jobb oldalán és [C-1] halomra lövöd a szemben lévő szikla hasadékából érkező sereget. Sajnálatos módon, a kevés [C-2] muníció miatt esélyed a túlélésre ebben az esetben elég kicsi. Felesleges rambózás helyett inkább fuss át az előbb említett réshez, lődd le a ládáknál rejtőző ellenséget, majd bújj el és végezd ki a maradék katonát is. [C-3] (Vajon ez a játék egyik hibája? Minden valószínűség szerint, igen. Túl könnyű ez a rész ahhoz képest, hogy egy nagy hadjárat végét jelenti.) Ha már a ládáknál vagy, robbantsd fel őket, s megnyílik előtted az út a robbantási kísérletek helyszíne felé. Ugorj le a szikláról és pufantsd le az itt leledző néhány őrt.



A bal oldali kis járatban rejtőző katonákra is szentelj némi figyelmet, aztán indulj jobbra, az óvóhelyhez. [C-4] Dobj egy gránátot a tetején lévő lyukba; ezzel gondoskodsz a lent rekedt tudósok sorsáról. Ezután ugorj le és oldd ki a fegyvert. [C-5] A küldetésnek (és egyúttal a játéknak is) ezzel vége... ■


C-1


C-2


C-3


C-4



C-5

A CRASH EXTRAVAGÁNS MÓDON TELE VAN FELVEHETŐ CUCCOKKAL A JÁTÉKMENET ÉLÉNKÍTÉSÉNEK ÉRDEKÉBEN. SEGÍTSÉGÜNKKEL NEMSOKÁRA LEKÜLDHETED A PÁLYÁRÓL ELLENFELEIDET, AHOGY HALADSZ A GYŐZELEM FELÉ...

HIVATALOS MEGOLDÁS

Crash Team Racing

POWER-UPOK

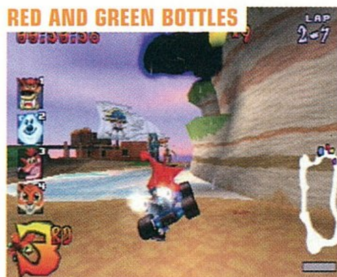
Az összes kérdőjeles láda valamilyen titokzatos power-upot tartalmaz. Itt a teljes lista; célkövető rakétákat akarunk, köszi...



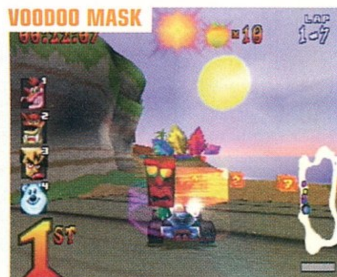
WARP ORBS (GÖMB)
Ezek előtted lebegnek, és kilöknek a pályáról mindenkit, akihez hozzáérnek. Eközben energiát vesztenek, de akkor is nagyszerű módja egy nagyobb csődület feloszlatásának...



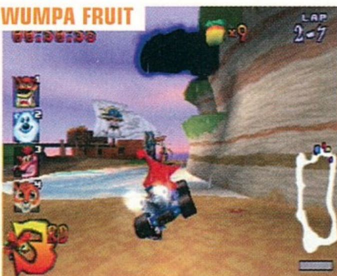
TURBO
Ezek a kis aranyosak egy rövid löketet adnak a gépednek, és így elszökhetsz a veszélyes szituációkból. Hasonlóan működik, mint az Ugrás és Csúszás turbók, csak kicsit tovább tart.



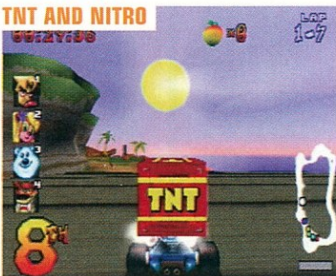
RED AND GREEN BOTTLES (ZÖLD ÉS PIROS ÜVEGEK)
Ezeket lehet az ellenfeleidre vagy magad mögé hajigálni, hogy a másik ráhajtson. Az eredmény mindkét esetben az, hogy a játékos lecsúszik a pályáról. Tíz Wumpa Gyümölccsel vörös üveg lesz belőle, ami hasonló effekt, csak a „felvevő" játékos a feje fölött megjelenő felhő miatt nem tud ugrani.



VOODOO MASK (VUDU MASZK)
Kellemes. Nemcsak hogy maximális sebességre gyorsít, de a fegyverekre is immunissá tesz. Emellett akihez hozzáérsz, lepördül a pályáról, ami jól szokott jönni.



WUMPA FRUIT (WUMPA GYÜMÖLCS)
Ezek gyűjtése hosszú távon kifizetődő. Gyűjts be tizet, és a maximális sebességed nő. Emellett módosítják a felvehető tárgyak hatását: a TNT-t Nitróvá, a zöld üvegeket pirossá váltva. Azonban minden ellenséges fegyver találatára elveszted az összes gyümölcsöt, és a velük járó extrákat.



TNT ÉS NITRO
Dobj hátra egy doboz TNT-t, hogy káoszt idézz elő a téged követők között. Aki felveszi a te kis szeretetcsomagodat, az kap egy dinamitrudat a kocsijához kötözve, ami felrobbanva ledobja őt és a környező játékosokat a pályáról. Ha ilyen támadás ér, az R1 gyors nyomogatásával megszabadulhatsz tőle. Tíz Wumpa Gyümölccsel a TNT Nitróvá válik, amely a becsapódáskor robban.



BOWLING BALLS (TEKEGOLYÓK)
Elég kedves kis játékszer, ha megtanulod használni. Előre vagy hátra hajíthatsz el egyet, és robban, ahogy találkozik egy másik kocsival, vagy a színhellyel – a környező területen mindent megsemmisít. Ha már megtanultad a pályákat, lehet, hogy még a levegőben fel fogod őket robbantani, mikor közel értek a célponthoz.



SZIGORÚAN TITKOS

AKARSZ MÉG TÖBBET?
Lapozz a 95.oldalra az új szigorúan titkos extrákhoz!

MÉG TÖBB POWER-UP...







GREEN AND BLUE SHIELDS (KÉK ÉS ZÖLD PAJZS)
A kék pajzs egy támadástól véd meg, és eltűnik; emellett kilőhető Tekegolyóként. A tíz Wumpa gyümölcs után a zöld pajzs még több támadástól véd.

TIMER (ÓRA)
Fincsi. Csak indítsd el bármikor, és a többi versenyző csigatempóra vált, így megnyerheted a versenyt. Elméletileg...

HOMING MISSILES (CÉLKÖVETŐ RAKÉTA)
Értékes kis cucc. Lődd ki, és automatikusan rááll az előtted lévő kocsira, a becsapódáskor kilökve azt. Ha téged céloztak be, gyorsan bújj be egy láda vagy egy tereptárgy mögé, hogy azt találja el.

AZ ALAPOK

A siker egyik titka a Turbó kezelésének elsajátítása. Három módszer van, a Start, a Powerslide (Csúszás) és a Jump (Ugrás) Turbó.
Az első olyan, mint a versenyjátékokban szokás. Nyomd le a gyorsítást, a harmadik és negyedik lámpa kigyulladása közben. Ha jól csináltad, már repülsz is. A kanyarokból való kiszáguldás is jó módszer. Csak nyomd le az R1-et, ahogy befordulsz a kanyarba, hogy belecsússz, és amikor a kipufogógáz feketére vált, az L1 lenyomásával kirobbansz a kanyarból. Az Ugrás turbót úgy használhatod, hogy nyomsz egy R1-et a rámpák tetején. Minél tovább vagy a levegőben, annál tovább tart majd a földetérés után.



NYOMD LE A PÁLYAFŐNÖKÖT

A legjobb az ilyen szinteken az, hogy a főnökök előtt maradsz. Ha előtted vannak, mindenféle fegyverrel kedveskednek majd, de célpontok is egyben. Nitrous Oxide-ra azonban nem hatnak a fegyverek, így itt különleges kezelésre van szükség. Maradj szorosan mögötte, mert a pálya túl keskeny az előzéshez. Amikor kiértek a nyílt térbe, előzd le a következő kanyarban. Ezután már csak előtte kell maradni, használva az összes gyorsítópanelt. Ami nem könnyű...



A KOVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS ÚTMUTATÓK...
LARA LEGÚJABB KALANDJÁHOZ, ÉS A FIFA 2000 CSAPATTECHNIKÁIHOZ.

• PLUSZ MEGMUTATJUK, HOGYAN...
TALÁLD MEG AZ ÖSSZES ŐRZŐ ERŐT A *FFVIII*-BEN, - SZEREZZ PONTOT AZ *ISS PRO*-BAN, ÉS - CSALD VÉGIG AZ *LMA MANAGERT*.

HA MÉG TÖBBRE VAGY KÍVÁNCSI, VEDD MEG A *HIVATALOS PLAYSTATION TIPPMAGAZINT*, MEGJELENIK MÁRCIUS 24-ÉN.



F1 2000

HÁT MÁR SEMMI NINCS BIZTONSÁGBAN AZ EA ELŐL? NAGY KÖLTSÉGVETÉSŰ BARÁTAINK MÁR A FORMA 1-BEN IS NYOMULNAK

A Forma-1 újoncainak általában beletelik néhány idénybe, hogy felvegyék a tempót sokat bizonyított vetélytársaikkal; sok versenyen csupán a nagyok nyomában haladnak a célvonal felé. Az Electronic Arts is ilyesféle kihívással néz szembe, amikor (a versenysorozat indulásával egy időben) kiadja első F1 játékát – a cég azonban rögtön az élre tör.

A földkerekség történetében először (hacsak az EA nem csúszik ki addig egy kanyarban) már a szezon kezdetén olyan Forma 1-es programmal játszhatunk, amelyben az épp aktuális vezetők és csapatok találhatók. Nem kell többet vesződnünk azzal, hogy begépeljük a megfelelő neveket. Mind itt van már.

„Egyetlen dolog, vagyis személy hiányzik: Knézy Jenő…”

Természetesen az összes pálya is élethű, a *PSM* már jó előre figyelmeztet titeket arra, hogy az eddigi legjobb PlayStationös Forma-1 reprodukcióval állunk szemben. Az autókat szintén átszabták az összes díszítéssel együtt, szponzoraik logoja pedig vígan virít az autók különböző részein. A pilótaülés is remekül néz ki, különösen jó húzás az a kis lámpa a kormánykeréken, amely akkor világít, amikor sebességet váltunk. A mindenit…

A beállításokkal sem kell annyit szöszmötölnünk, mint sok más egyéb F1 játékban. Még a teljesen kidolgozott telemetrikus távolságmérő rendszer (amely minden körben megméri autónk menettulajdonságait) is könnyen elérhető, ez pedig sokat segít abban, hogy autónk futásának minden apró mozzanatát kielemezzük.

A jéghegy csúcsa azonban mégis az a „legjobb pillanatok” (race highlights) opció, amely lehetővé teszi, hogy kiválasszuk a verseny öt-hat kulcsmozzanatát (akár olyat is, amelyben versenyzőnk részt sem vett). Az *F1 2000*-ből egyetlen dolog, vagyis személy hiányzik: Knézy Jenő az elmaradhatatlan okoskodásával. Helyette csapatboxunkkal kommunikálhatunk. A TV-kommentár Jim Rosenthal nevéhez fűződik majd.

Kihagytunk volna valamit? Hacsak a WD-40 szagát nem… ■

Justin Calvert



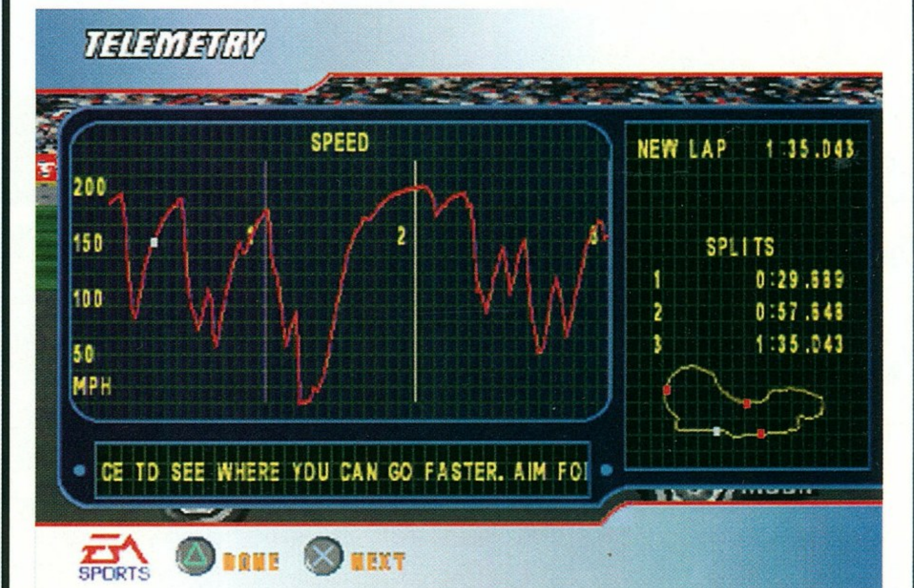
A monacói alagút félelmetesen gyors, elbizonytalanítóan sötét, valamint meglepően égszínkék az oldalsó visszapillantó tükrökben.



Ezek a látványos képek arról tanúskodnak, hogy a játék jelenleg 1999-es statisztikákkal fut. A program megjelenésére azonban már minden a helyén lesz - a statisztikák, a szponzori hirdetések, és a vezetők is.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI…

KITŰNŐ BEÁLLÍTÁS-RENDSZER



Miért vesztegetnénk el órákat azzal, hogy beállításainkat milliméterről milliméterre haladva hajtsuk végre, amikor az autó eleje hét különféle beállítással rendelkezik? Ha ezeket kombináljuk a kormány és a fékek opcióival, autónk minden centiméterét olyanná tehetjük, amilyenné csak akarjuk.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Szuper kinézetű pályák
- Hasznos telemetriás rendszer
- A 2000-es szezon statisztikái

– PONTOK

- Knézy Jenő hiánya
- Kevesebb a kocsi, mint a *GT2*-ben
- Sőt, még rally mód sincs

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az *F1 2000* kitűnő képességekkel megáldott versenyző lesz majd, ha rajthoz áll az új Forma-1 szezon kezdetén. A durrdefektektől és a boxutcai emberek hibáitól eltekintve nincs okunk megcáfolni győzelmi esélyeit az idei autóversenyes játékok mezőnyében.

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–5
Megjelenés: Március

Micro Maniacs

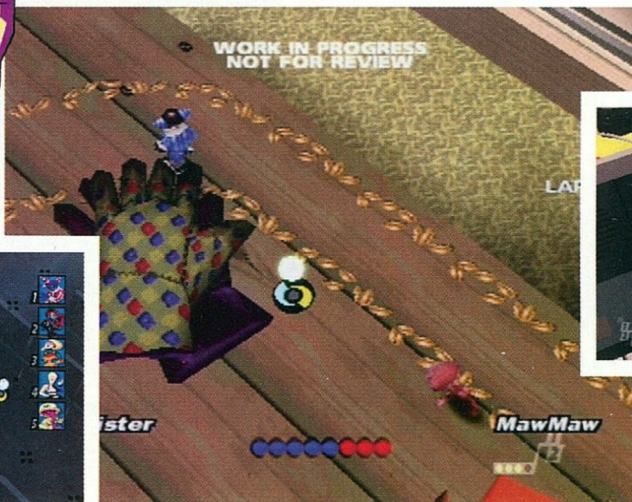
A BIZARR ÉS FELESLEGES TÖRTÉNET ELLENÉRE OLYAN JÓ, AMILYEN EGY TÖBBVERSENYZŐS VERSENYJÁTÉK CSAK LEHET

Körverseny a házban? Felugrani a bútorzatra? Alvó házikedvenceken átugrálni? Igen? Akkor ez a *Micro Maniacs,* a sikeres *Micro Machines V3* régóta esedékes folytatása.

Egy hüvelyk magas őrültet játszol, aki az eszelős dr. Minimiser kísérletének eredményeképp azért jött létre, hogy a Föld olaj és élelem problémái általa oldódjanak meg. Az a feladatod, hogy bebizonyítsd, Te vagy kísérletsorozata eredményeként létrejött genetikai teremtményeinek legerősebb, legrátermettebb és legfürgébb változata. Versenyek különféle formáiban mérheted össze erődet és ügyességedet a többi mániákus ellen, akiket le kell győznöd. Az üvegházakon és kerti tavakon át a hálószobákig és konyhaasztalokig mind-mind versenypálya. Közös bennük a pompás kivitelezés magát az útvonalat, de a környezetet illetően is.

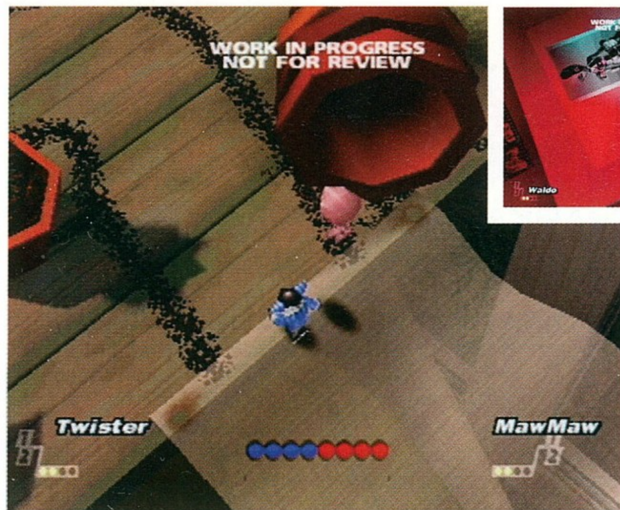
Kezdetben nyolc mániákus közül lehet választani, és a *Micro Machines* játékok járműitől eltérően mindegyiknek van az offenzív mozdulatokból saját választéka. Az útvonal tele van felerősítővel, és ha áthaladsz valamelyik felett (amihez le kell térjél az ideális útvonalról), rövid időre nemcsak a sebességed nő meg, hanem különleges támadásaidnak hatóereje is. Egy ilyen támadás elindításához először is szükséged van arra, hogy összeszedj 1-4 felerősítőt (a mennyiség meghatározza a roham erejét és szereplőd támadásának időtartamát vagy hatótávolságát). Például a Twister Maniac (Forgó Mániákus) olyan forgószelet kavar, amely a szélrózsa minden irányába szórja szét ellenfeleidet, mihelyt a közelébe kerülnek. Minél több felerősítőt gyűjtöttél össze, annál nagyobb a szél ereje és annál messzebb fújja el versenytársaidat. Ez a szisztéma érdekes taktikai csatákat eredményez, mihelyt döntöttél az azonnali és állandó fegyverhasználat, illetve a végső futamra való tartalékolás között. Ha sikeres akarsz lenni, különösen a nagy

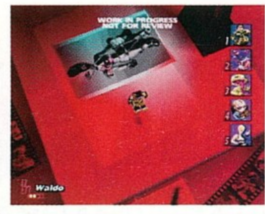
> „Minél több felerősítőt gyűjtöttél össze, annál nagyobb a szél ereje"

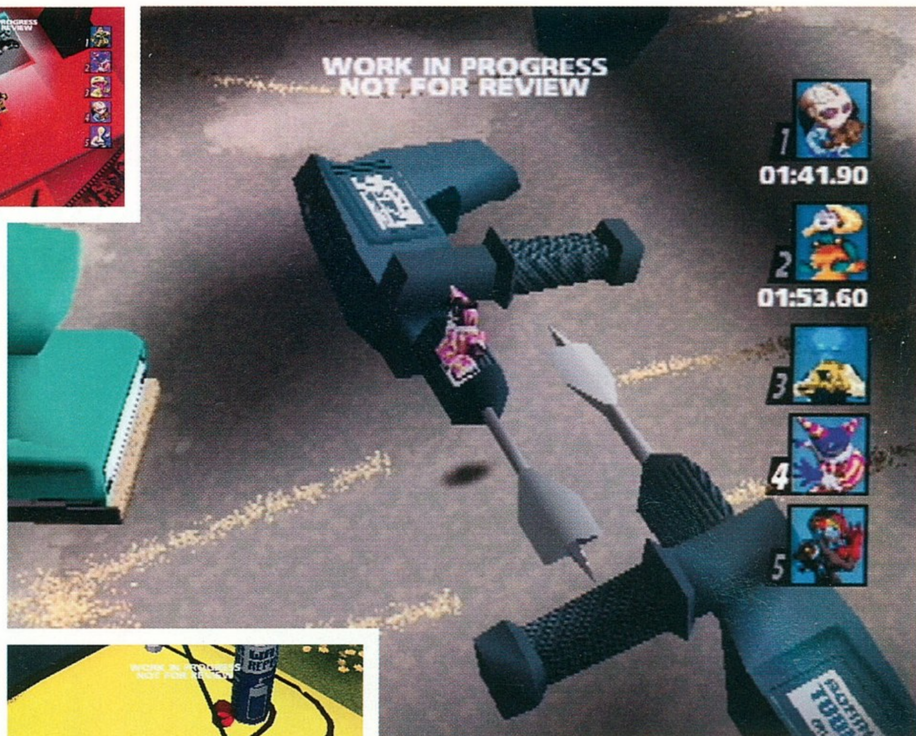




Habár szeretnénk bírálni a kis bestiát, ahogy a képek is bizonyítják, a játék nagyon is jól dolgozik. Szemle és demo a következő számban? Minden bizonnyal.







multiplayer partikban kell ügyesen és ravaszul alkalmaznod támadásaidat.

Ami a *Micro Machines* sorozatot illeti, a lényeg mindig is a multiplayer (többversenyzős) mód volt, mégis, a *Micro Maniacs*-ban bőséges Singleplayer (egyversenyzős) módozat áll rendelkezésedre az alapos begyakorláshoz. A Time Trial Mode-ban (időpróba) lehetőséget kapsz, hogy saját magad árnyéka ellen versenyezz, és értékes másodperceket faraghass le rekordidődből, míg más módozatokban bőséges tapasztalatot szerezhetsz, hogy kipróbáld ügyességedet a gép ellenében is. Biztosan eltöltesz majd jó néhány órát a Challenge (kihívás) Mode-ban, ahol új útvonalakat és szereplőket szabadíthatsz fel, amelyeket ezután multiplayer módban is használhatsz. Ezeket a jutalompályákat és karaktereket legmániákusabb barátaiddal aztán ki is cserélheted.

A játszhatóság az előző Micro játékokkal összehasonlítva alapjában véve nem sokat változott, bár észrevehetően különbözik a kezelhetőség és az útvonal kivitelezés terén. Jelenleg egyszerre csak öt versenyző játszhat egymás ellen, de a Codemasters azt tervezi, hogy a végső verzióban lesz egy nyolcjátékos mód is. Akár így, akár úgy, a *Micro Maniacs*-nek kitűnő elődeihez képest jelentős javulást kellene mutatnia. Talán egy ugrógomb lehetne a leglényegesebb változás, de a *Micro Machines* kiváló játszhatóságát elég nehéz lesz felülmúlni. ■

Justin Calvert



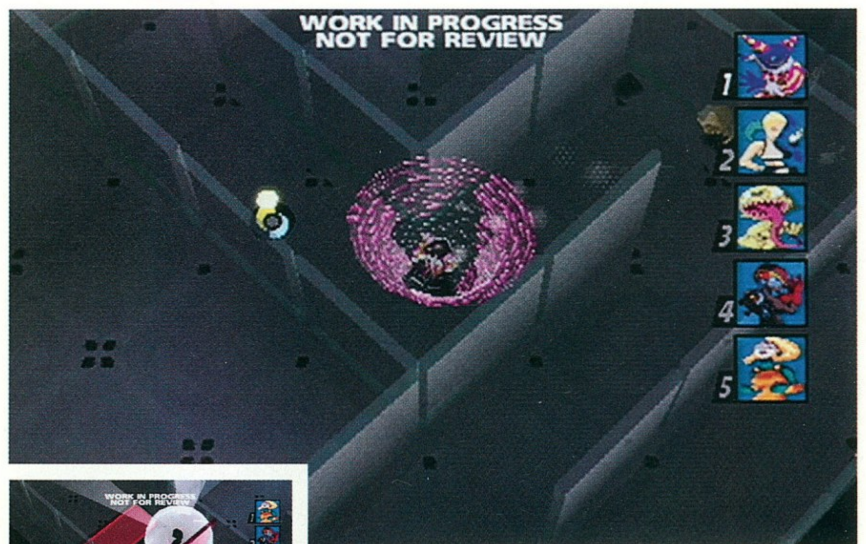


Nem tűnt el teljesen a *Machines*. Bizonyos szinteken a *Maniacs* úgy vezethető, mint egy jetski, egy gördeszka, vagy egy dongó.

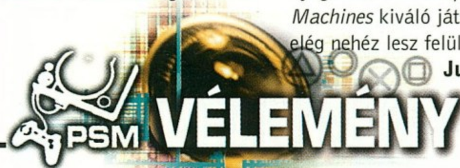
Ahogy a *Micro Machines* játékokban, itt sincs két egyforma szint. Mindegyikben az akadályok és veszélyek új kínálatával találkozol. Legtöbbje nem olyan halálos, mint amilyennek látszik, de bizonyosan szereznek néhány kellemetlen pillanatot, mikor feléjük közelítesz.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TÖBBI MÁNIÁKUS A VÉGSŐ KÖRBEN HASZNÁLJA FEGYVERÉT



Majdnem tökéletes versenyt futottál, minden fordulóban elhárítottad ellenfeleidet, mi rossz jöhet még? Úgy van! Egy ravasz ellenfél teljesen feltöltött fegyverrel elveszi a győzelmet tőled, amint az utolsó kanyarba befordulsz. Ez van. Gyakran megesik. Mi szóltunk...



PONTOK (+)

- Fantáziadús, variálható útvonalak
- Könnyű felszedhetőség és játszhatóság
- Győzelmi esély!

PONTOK (−)

- Bizonytalan cselekmény
- Megtévesztő kameraszögek
- Vereség...

MIELŐTT MEGVENNÉD

Nagysokára érkezett el a *Micro Maniacs*, de érdemes volt várni rá. Az előző *Micro* részek nagyszerű játszhatósága érintetlen maradt, sőt, az Eight-Player Mode (nyolcversenyzős mód) tovább tökéletesítette azt...

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Psygnosis
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Március



Colony Wars: Red Sun

KORÁBBAN A *COLONY WARS* NAGYFELBONTÁSÚ GRAFIKÁVAL ÁMÍTOTT EL, AMIT A GYENGE JÁTSZHATÓSÁG RONTOTT LE. A REMÉNY MOST ÚJRA ITT VAN









A megelőző részek viszonylag jellegtelen űrhátteréhez képest a szárazföldi missziók üde változást jelentenek. A küldetések célpontjai is sokszínűbbek, mint a *Colony Wars* előző változatai.

Egészen hamvas a *Colony Wars* történet harmadik folytatása. A vizuálisan pompás előző két rész után a teljesen új fejlesztőgárda egy feltehetően káprázató legújabb változat utolsó simításain dolgozik.

A *Red Sun* ugyanabban az időben játszódik, mint a *Colony Wars: Vengeance*, de a játékos számára egy jóval gondolatgazdagabb környezetet ígér, ami a múltbeli szabályos küldetésektől való elfordulást jelent a szabad barangolásos játszhatóság felé, amely sokat köszönhet a legendás *Elite*-nek.

Két háborús párt osztja meg a galaktikát és bármelyik éppen nyerésre állóhoz csatlakozol is, mindenképpen nagy öldöklést vihetsz végbe a másik táborban. A jobb csillagkikötőkben kaphatod meg az alkalmi űrerőszakkal is megtűzdelt feladatokat, amelyek során konvojkísérő lehetsz vagy csillaghajókat pusztíthatsz el, de számíthatsz csempészési vagy rablási megbízásra is. Körülbelül négy küldetés közül választhatsz bármelyik ponton, és ha több bért akarsz, akkor fel kell készüljél a legöngyilkosabb feladatokra is. Az alkalmazók nagylelkűségét vagy éppen szűkmarkúságát is érdemes figyelembe venned, mielőtt lelőnél egy ellenséges űrhajót.

> **„Rengeteg módon elköltheted piszkos úton szerzett pénzedet..."**

Természetesen rengeteg módon elköltheted piszkos úton szerzett pénzedet: kilenc féle űrhajó és több, mint negyven támadó és védekező eszköz közül választhatsz. Ráadásul a szokásos lézerfegyvereken, rakétákon és bombákon kívül felerősítheted és feldíszítheted űrhajódat. Sőt, a harci küldetésre külön-külön állíthatod be fegyverrendszereidet. Mindegyik űrhajónak fix számú harci eszköze van a drágábbik fajtából, amivel még egy mai amerikai iskolásnál is tűzerősebb leszel.

Végül is a *Red Sun* tartalmaz annyi új elemet, hogy a rajongókat boldoggá tegye, és annyi mélységet is, hogy azok a játékosok, akik az előző két változatot egy kissé sekélyesnek találták, a harmadik folytatásban kielégítést nyerjenek. ■

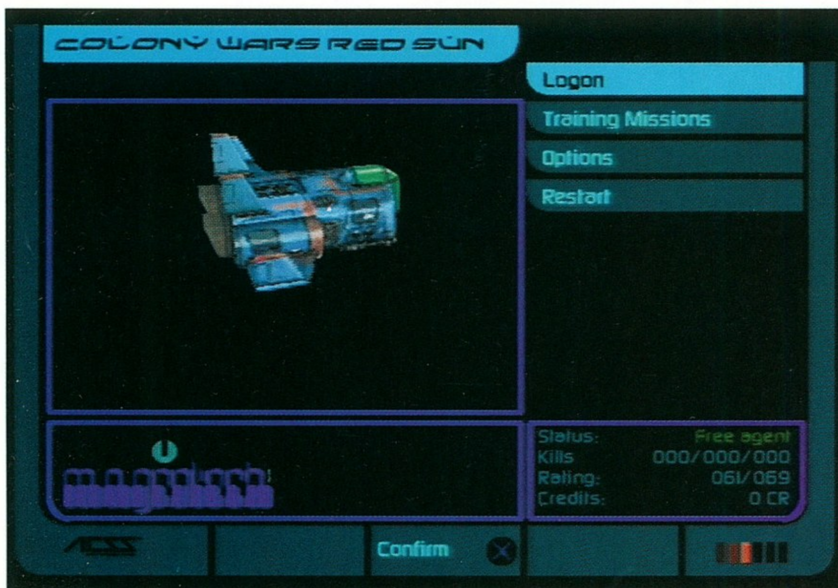
Miles Guttery



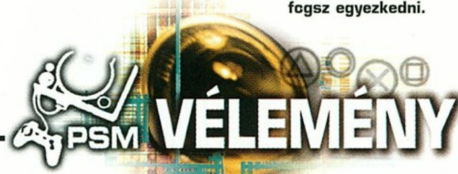
Mindenféle űrmocsokkal fogsz egyezkedni.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

LEHETŐSÉG A HAJÓD FELJAVÍTÁSÁRA



Új dimenziót kapott a *Colony Wars* a profit motívumtól. A kozmikus mészárlás karrierjének reménye a pénzszerzés esélyével és a fegyvervásárlás tervével együtt drámaian segíti a játékos elmélyedését a cselekménybe. A missziók utáni űrhajó szerviz képesség stratégiai elem és még tovább fokozza a játék bonyolultságát.



+ PONTOK

- Pompás nagyfelbontású grafika
- Bőséges misszió választék
- Rengeteg űrhajó és fegyver

− PONTOK

- Nincs célpontválasztás
- Nincs célpontzárás
- Silány gyakorló missziók

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Mindkét előző *Colony Wars* játék nagy várakozás elé nézett, de megbuktak nagy jártasságigényük miatt. Elődeihez képest a *Red Sun* kétségtelen fejlődésen ment keresztül, de bizonyos területeken még mindig hiányosnak mondható.

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Április

szamba/**Nike**/pánik/**támadás**/boka

Ronaldo V-Football

LUIZ NAZARIO DE LIMA A VILÁG LEGJOBB FUTBALLISTÁJA, DE VAJON MEGÁLLJA-E A HELYÉT A PLAYSTATIONÖN IS?

Az Infogrames igen népszerű sportjáték sorozatának, a *V*–nek legújabb darabja a *V-Football.* A sorozat annyira sikeres, hogy maga a fenomén készül támogatását adni hozzá, és az is nyilvánvaló, hogy ő ezt nem a pénzért teszi.



Az Infogrames olyan karneváli atmoszférát tervez kialakítani, mely a Brazíliában rendezett nemzetközi meccseket lengi körül: színek orgiája, zsivaj és az az érzelemtől fűtött és higgadt várakozás, melytől a riporterek is megfeledkeznek magukról, és kihagyják a nagykönyvben előírt szokásos közhelyeket. A *Ronaldo V-Soccer* ezt a hangulatot próbálja megteremteni a dél-amerikai szurkolók jól érthető kántálásával, a lenyűgöző stadionokkal és a brazil játékosok arcképeinek megjelenítésével a különböző opciós és menüképernyőkön. A grafikai kidolgozottság színvonala rögtön nyilvánvalóvá válik, mikor a brazil válogatott egymás kezét fogva pályára lép, miközben az ünneplő tömeg szambadobok kíséretében hangos kántálásba kezd, és világítórakétákat dobál a pályára.

„A brazil válogatott egymás kezét fogva pályára lép"

A grafikai megjelenítés egyenértékű a *FIFA*-éval, de ezen felül a *V-Football* tetszetős külseje egy igen használható grafikai programvázat is takar. A pályán mindegyik játékos egyéni tulajdonságokkal rendelkezik, úgymint magasság, testalkat és labdarúgói képesség, de ezen felül az Infogrames a mesterséges intelligenciára is figyelmet fordított, hogy a futballélményünk teljes legyen. Minden egyes játékos viselkedését is egyedileg modellezték, így azok hű másai az igazi focistáknak. Az alkotók elképzelése szerint így képesek leszünk előre kiszámítani csapatunk megmozdulásait, mivel a játékosok általában ragaszkodnak a megszokott labdamenethez. De ezzel arra is lehetőségünk nyílik, hogy keresztülhúzzuk az ellenfél számításait, mert már előre tudhatjuk, hogy az egyes játékosok melyik csapattársukat részesítik előnybe a passzolásnál. Habár ez a szisztéma a fontos szerepet játszó mesterséges intelligenciájú kapussal együtt még nincs teljesen kidolgozva, de így is izgalmas lehetőségeket rejt magában, különösen, ha figyelembe vesszük a játék felfüggesztése nélküli taktikaváltoztatás lehetőségét is. Az irányítási rendszert és a játékstílust figyelembe véve úgy tűnik, hogy a „V-foci" közelebb áll az *ISS*-hez, mint a *FIFA*-hoz, de az még a jövő titka, hogy ez a brazil stílusú csoda felül tudja-e múlni a Konami labdajátékát.

Justin Calvert





Bármilyen magasan jövő passzt vagy keresztlabdát le tudunk kezelni, ha az animáció hibátlan. Persze csak akkor, ha elég jól kezeljük a joypad-et.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AMIRE ERDEMES ODAFIGYELNI...



Innovative Knockout (kieséses rendszerű mérkőzés) módban nem időre kell játszanunk, hanem egy bizonyos számú gólig, éppen úgy, mint ahogy a brazil gyerekek (a jelek szerint). Jó módszer, ha sokan várnak arra, hogy játszanak.



VÉLEMÉNY

PONTOK (+)

- Különböző játékopciók
- Óriási hangulat
- Álomcsapatok

PONTOK (–)

- A kapus MI-ja nem megfelelő
- A Stadionok kitaláltak
- Nincs edzési mód

MIELŐTT MEGVENNÉD

A fejlesztésnek ebben a stádiumában még nehéz megmondani, hogy a *Ronaldo V-Soccer* hogyan fogja megállni a helyét a *FIFA*-val és az *ISS*-el folytatott kemény versengésben. A kezdeti jelek bizakodásra adnak okot, de a fejlesztőknek már nem sok idejük

Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Capcom/Akira
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Április

Street Fighter EX2 Plus

SZÓVAL AZT HISZED, HOGY MÁR MINDENT TUDSZ A KUNG-FURÓL? A *STREET FIGHTER* ÚJABB DIMENZIÓKAT TÁR FEL



Grafikai szempontból vitathatatlanul a legmutatósabb darabja a PlayStationös *Street Fighter* sorozatnak. Még ennél is lenyűgözőbb a poligonok „táncának" sebessége.



Oh, harcművészet felsőfokon! A *Street Fighter* sosem a bonyolult speciális mozdulatsorokról volt híres.



Hogy mióta is létezik a *Street Fighter* sorozat? Több mint tíz éve jelent meg az első darab, de úgy tűnik, hogy azóta semmit sem vesztett népszerűségéből, hála a kisebb névmódosításoknak. A körülhatárolt játékstílus csigatempóban fejlődött, és a játéknak sohasem sikerült igazán kiemelkednie a 2D-s gettóból, bár a jelek szerint a rajongók ezt egyáltalán nem bánják.

Nem mintha a lendületes nevű *Street Fighter EX2 Plus* nem próbálkozott volna. Ez a játék tulajdonképpen már a *Street Fighter* sorozat második olyan darabja, mely 3D-s megoldásokkal kísérletezik, bár a mozdulatsorok határozottan a 2D-s Alfa sorozaton alapulnak. Ez azt jelenti, hogy az előző kiruccanás több eltúlzott Alpha-típusú mozdulatsorát egy sokkal intuitívebb verekedési rendszerre cserélték le. Így sokkal könnyebb lett a bónuszpontok elnyerése – ami logikusabb is –, és ösztönösen rá lehet érezni arra is, hogy melyik gombot kell megnyomni az adott helyzetben. A csodálatos 3D-s objektumok ellenére a játék még mindig két dimenzióban zajlik. Nincs oldalra lépési lehetőségünk sem, pedig ez az a jellemző, ami igazán népszerűvé tette a *Tekken 3*-at. A háttér is fájdalmasan régimódi, bár megőrizte sajátos hangulatát. Az *SF EX2 Plus* legkiemelkedőbb tulajdonsága azonban a sebesség. Remek tesztelési lehetőséget nyújt a kéz és a szem koordinációs hatásfokának vizsgálatára, ami különösen akkor élvezetes, ha sikerül egy látványos mozdulatsort vég rehajtanunk. A szokásoknak megfe lelően számos egyéni tulajdonságga rendelkező karakter között választ hatunk. Sok új figura debütál itt, d örömmel nyugtázhatjuk azt is, hog az összes régi kedvenc visszatért a küzdőtérre. Van valami a Ken kontra Ryu, vagy a Chun-Li kontra Guile összecsapásokban, ami igazá felpezsdíti a vérünket. Az elkötelezett rajongónak rengeteg extra áll rendelkezésére. Kedvenc mérkőzése inket a Director (rendezői) módbaı rögzíthetjük és szerkeszthetjük. Ezeket a filmbetéteket természetesen a memóriakártyán tárolhatjuk,

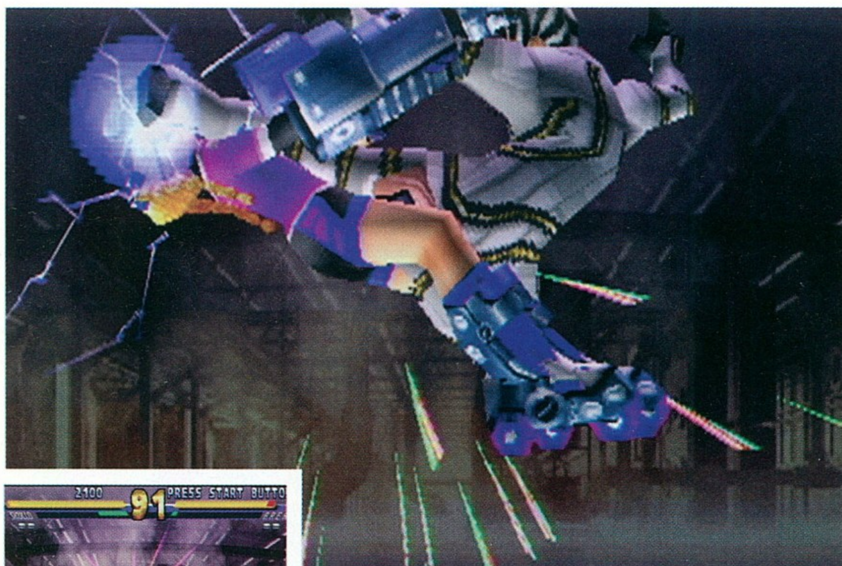
> **„Az *SF EX2 Plus* megőrizte sajátos hangulatát..."**

majd barátainkat ijesztgethetjük a *Street Fighter*-ben szerzett rettenthetetlenségünk bizonyítékainak bemutatásával. Jutalomjátékokat a különböző szintek sikeres teljesítésével nyerhetünk el, mely idő alapú gyakorlatokból, vagy valamilyen dı log szétzúzásából áll. A *Street Fighter* a verekedős játékok egyfaj ta képregénye. A meghökkentő spe ciális effektek és a különböző bónu szok részei a játék folklórjának. N várjunk tőle *Tekken 3*-szintű magasságokat, de ha valamilyen arca de-stílusú élményre vágyunk az *SF EX2 Plust* nekünk találták ki. ■

Nick Jon

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A MINDENKIT LEIGÁZÓ HARCMOZDULAT



Szóval úgy gondolod, hogy Keanu és haverjai nagyon királyok voltak a *The Matrix-ban?* Nos, az *EX2 Plus*-ban van egy olyan speciális figura, melynek végrehajtása után még szörnyűbb kung-fus megmozdulásokra leszel képes. Mindegyik karakter meg tudja csinálni: nyomd meg egyszerre a rúgás és ütés gombját, és másodperceken belül egy tízpontos szuper bónuszt nyersz.



+ PONTOK

- Klasszikus játékstílus
- Jók a jutalomjátékok
- Sok harcos

– PONTOK

- Nem igazi 3D-s játék
- A mozdulatsorok száma korlátozott
- Nem kezd egy kicsit régimódi lenni?

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Street Fighter EX2 Plus* egy újabb lépés a helyes irányba, és talán a sorozat legjobb darab is. A játék jellege miatt azonban a *Street Fighter* nem éri el a *Tekken* sorozat szintjét. Az egész ötlet egy kicsit régimódinak tűnik.

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Infogrames
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Március

statisztikák/**táblázatok**/győzelem/**hanyatlás**/vereség

Premier Manager 2000

KIPRÓBÁLNÁD MAGAD AZ AC MILAN VEZÉRÜRÜJEKÉNT? VAGY A HERTHA BSC MENEDZSERSZÉKÉRE FÁJ A FOGAD? ELŐBB BÍRKÓZZ MEG A STATISZTIKÁKKAL

A Gremlint újabban Infogrames néven emlegetik, s új évet írunk. Haladva a korral a PlayStation egyik első futballmenedzser-játékát is felújítják. Az Infogrames állítása szerint a *Premier Manager 2000* a *PM '99* kódjának csak mintegy 30 %-át használja fel, így nem nehéz megtippelni, hogy jó pár szemetes megtelhetett a feleslegessé vált adatokkal és számokkal. Az a lehetőség pedig, hogy Európa öt legjobb bajnokságának csapatait menedzselhetjük, vagy akár egy harmadosztályú kiesési rangadó izgalmait is átélhetjük, sokakat a partvonal mellé vonzhat majd.

Valójában megfelelőbb név lenne a *Premier Manager 2000* számára a *European Manager,* hiszen

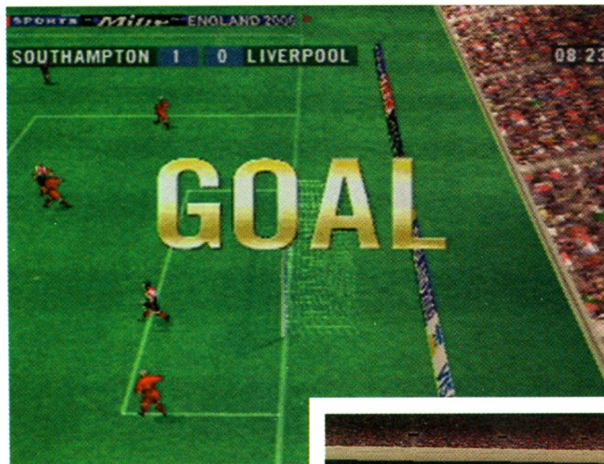
„...a Rotherhamtől a Real Madridig gyakorlatilag bármelyik csapat..."

Anglián kívül Franciaország, Olaszország, Németország és Spanyolország kispadjait is kipróbálhatjuk. Az európai bajnokságok két legfelső osztálya és a Premiership mellett mindhárom alsóbb angol liga képviseltetve van, tehát a Rotherhamtől a Real Madridig gyakorlatilag bármelyik csapatra rátehetjük a kezünket. A játékban 300 csapat és 5500 játékos szerepel, így a valósághű sérüléseknek és a Bosman-szabállyal megmételyezett szerződéseknek köszönhetően végignézhetjük, ahogy üveglábú sztárjaink összetörik magukat, majd meggyógyulván melegebb éghajlatra költöznek. A meccsek közbeni eseményeket a labdabirtoklási grafikonokon és a szöveges kommentárokon keresztül kísérhetjük figyelemmel, de az *Actua Soccer 3* engine-jének köszönhetően látványos összefoglalókat tekinthetünk meg, amelyeket a „legendás" Barry Davies kommentál.

A *Premier Manager* egyik nagy problémája mindig is az volt, hogy a menüket egymásra építve helyezték el, s a székely női népviselethez hasonlóan itt is több rétegen kellett átküzdenünk magunkat, mielőtt a lényeghez értünk. A probléma kiküszöbölése érdekében az Infogrames megszabadult a régi köntöstől és új, logikusabb rendszert vezetett be, amelyek menüi a képernyő tetején és oldalai mentén gördülnek ki, így már nem nehéz a jegyárak megváltoztatása, vagy a csapat összetételének módosítása bármikor, amikor épp nem meccset játszunk.

Bár a kinézet és a tartalom is fejlődött, a *PM 2000*-nek nagyon fel kell kötnie a gatyát, ha birokra akar kelni az *LMA Manager* vezető pozíciójáért. A vetélytárs meccs közbeni képeinek és célszerű kezelési módjának hiányában közel sem biztos, hogy a menedzser-mániások átpártolnának csak azért, hogy Vierit a csapatukban tudhassák. ■

Pete Wilton





Az összefoglalók mindent elárulnak, amit az egyszerű labdabirtoklási grafikonok nem. A gólok, vagy a táblázatok érdekelnek inkább?



Az alsóbb ligákban talán még öldöklőbb a küzdelem.





AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A CSODÁLATOS BARRY DAVIES-ALÁMONDÁSOS ÖSSZEFOGLALÓK



A menedzser-játékok evolúciója során a játékmenet nem sokat változott, csupán az összefoglalók lettek egyre színvonalasabbak. A *PM 2000* azzal próbál a többiek elé vágni, hogy az istállótárs *Actua Soccer 3* grafikájából vesz át elemeket a foci lüktetését szemléltetendő. Izgalommal figyelheted, ahogy sokszögekből épült játékosaid végigrohannak a pályán, majd a kapu elé kerülve a kihagyhatatlan helyzeteket is elpuskázzák.



+ PONTOK
- Európai klubcsapatok
- Klassz összefoglalók
- Továbbfejlesztett menürendszer

– PONTOK
- Még mindig elég sokat kell vele vacakolni
- Túl egyszerű meccs közbeni képernyők
- Nem igazán jön át a nagy derbik hangulata

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *PM 2000* újratervezése nem olyan sokrétű, mint amilyennek vártuk. Bár láthatunk egyes területeket (főleg a menüket), amelyek fejlődést mutatnak, másutt - mint a meccs közbeni képernyőknél - nem sok minden változott.

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: 989 Studios
Játékosok száma: Április
Megjelenés: 1–2

Syphon Filter 2

KORMÁNYKÖRÖKBEN SZŐTT ÖSSZEESKÜVÉS, HALÁLOS VÍRUSOK, GYILKOS JÁTÉKMÓD...EZEK JELLEMZIK A SYPHON FILTER FOLYTATÁSÁT...



A *Metal Gear Soliddal* ellentétben, az ellenség itt megláthat minket, ha a látómezejébe kerülünk, ami sokkal intuitívebbé és realisztikusabbá teszi lopakodásunkat. Itt a fehér ruhás parancsnokot kell leszednünk a hangtompítóval felszerelt távcsöves puskával.

Lopakodás. A *Metal Gear Solid* fenomenális sikerének köszönhetően ez a leggyakrabban emlegetett szó a PlayStationre írt 3D-s lövöldözős játékok rajongóinak körében. A lopakodási elem bevezetése sokkal élvezetesebbé tette az ilyen típusú játékokat, szemben azokkal, melyekben minden gondolkodás nélkül, egyre nagyobb fegyverarzenállal kell átgázolni egy teljes hadseregen.

Miért lőnénk ki 30 géppuskasorozatot egy ellenséges katonára, mikor mögé is lopakodhatunk, elvághatjuk a torkát, megfoszthatjuk teljes fegyverzetétől, majd minden zaj nélkül továbbmehetünk utunkon? Ez az erőszakos „műtéti beavatkozás" kedvezőbb megoldásnak tűnik, mint a megfontolatlan brutalitás, mivel az mindig jobb érzéssel tölt el az embert, ha sikerül túljárni az ellenség eszén, mint az, hogy vaktában golyózáporral szórja meg őket. Bár a *Syphon Filter 2*-n olyan játékok hatása érzékelhető, mint a *Metal Gear Solid* és a *Tenchu: Stealth Assassins,* mégis megőrizte az elődjét jellemző azonnali játszhatóságot és a heves akciófilm-jeleneteket. Az előző játék hősének, Gabriel Logan-nek, és alkalmi segítőtársának Lian Xing-nek szerepében játszhatunk. Ők teljesen más helyen vágnak neki a játéknak, de ahogy a történet kibontakozik, rájövünk, hogy mindkettőjükre ugyanazt a küldetést bízták. Megbízatásunk az lesz, hogy megakadályozzuk a rossz kezekbe került Syphon Filter nevű halálos vírus terroristáknak történő értékesítését. A játék összesen 20 küldetésből áll, és olyan válto-

„Jó érzéssel tölti el az embert, ha túl tud járni az ellenség eszén..."





A küldetések közötti képsorok többnyire zökkenőmentesen vezetnek át a következő szintre, és értékes információkkal látnak el a következő rész feladataira vonatkozólag.



A távcsöves puska és a lángszóró kétségtelenül hatásos fegyver, de bizonyos szinteken a sötétben látó készülék nélkül úgy állunk ott majd, mintha késsel és villával lennénk felfegyverkezve.





zatos feladataink lesznek, mint szökés egy erősen őrzött katonai bázisról (fegyver nélkül), vagy egy híd megsemmisítésének megakadályozása. Az izgalmat az is fokozza, hogy a küldetés közben módosulhatnak a feladataink, ha a helyzetnek már nem vagyunk az urai. Ilyenkor át kell térnünk a „B" tervre. A különböző szintek egyetlen közös eleme a lopakodás, de még ez is variálható, hogy egyetlen küldetés se keltse bennünk a hasonlóság érzetét. A kitérő manővereket sokkal könnyebben tudjuk végrehajtani a remek irányítási rendszernek köszönhetően, mely lehetőséget nyújt minden szokásos lépés lopakodási módban való végrehajtásához. Lehet, hogy a megszokottnál kicsit lassabban fogunk haladni, de így sokkal kisebb a valószínűsége, hogy feleslegesen magunkra vonjuk a figyelmet. Az irányítási rendszer egyetlen hibája, hogy vigyáznunk kell, nehogy elragadjon a hév, és túl sok lépést próbáljunk meg egyszerre megkísérelni. Ilyen lehet, ha például készenlétbe helyezzük a távcsöves puskánkat, miközben lopakodva befordulunk egy sarkon. Az előző rész örökségét képező automatikus célzás ellensúlyozza azt a kellemetlenséget, hogy a rögtön kielégítő eredményt okozó, néha elengedhetetlen fejlövéseknél manuálisan kell céloznunk. Rengeteg lehetőségünk van a játékmenet mentésére is, melyre rendszerint egy küldetés teljesítésekor kerülhet sor. Ezzel nemcsak azt kerülhetjük el, hogy ugyanazt a szintet még egyszer le kelljen játszanunk, hanem azt is jelenti, hogy rögtön átválthatunk Deathmatch (egymás elleni) módra, ha egy küldetés közepén beállít az egyik barátunk. Pompás párbajokban lehet részünk, ha az osztott képernyőn, speciálisan erre a célra tervezett arénákban lopakodunk egymás ellen. Úgy tűnik, hogy a *Metal Gear Solid* hirtelen nehéz verseny elé néz.

Justin Calvert









Gabrielnek és Xingnek a különböző lépések széles választéka áll rendelkezésre, és ezek közül sok kombinálható. Fegyverzetük az egyszerű késtől a gépfegyverig terjedhet, és bár ez utóbbi használata sokkal egyszerűbbnek tűnik, mégis gyakran a csöndesebb megoldás a legésszerűbb.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KÉTSZEMÉLYES HALÁLJÁTÉK MÓD



A saját magunk által szerkeszthető arénákban *Quake II* stílusú győzelmet arathatunk barátunk felett. Elkerülhetetlen, hogy ebben a típusú játékmódban sokkal nagyobb elánnal küzdjünk, mint az egyjátékos módban, de lopakodni csendben kell...

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Nagyszerű cselekmény
- Lopakodó játékmód
- Hangtompítóval felszerelt távcsöves puska

− PONTOK

- Nincs kooperációs opció
- Bonyolult irányíthatóság
- Erőlködve futó animáció

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ez az első olyan játék, ami valóban komoly - bár kicsit megkésett - veszélyt jelent a *Metal Gear Solid*-nak. A *Syphon Filter 2*-ben mindent megtalálunk: lopakodás, fegyverek, lopakodás, nagyszerű cselekmény, lopakodás és kétjátékos mód. Remekül néz ki, és jó próbatételnek bizonyulhat.

SZÖVEG: Sinka Zoltán Gábor

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már megjelent>>

OASIS
Standing On The Shoulder Of Giants (Sony Music)



Az Oasis tagjai az utóbbi időben mindenki mással foglalkoztak, csak a saját zenekarukkal nem. Liam és Noel is vendégszerepelt az elektronikus tánczene nagyjainak lemezein (Chemical Brothers, Goldie). Talán ez a tény az, ami leginkább, az első meghallgatás után érződik a lemezen. Megjelentek a tánczenei hatások, ami nem is lenne baj, ha pl. a Primal Screamről lenne szó. Az persze jó, hogy végre túl tudtak lépni a Beatles koppintásokon, de talán ez kevés. Nekem. A rajongóknak biztosan nem. Lusta, lassú, nehézkes lemez.

Értékelés: Majd az idő és a rajongók eldöntik 5/10



>>Már megjelent>>

KRAFTWERK
Expo 2000 (EMI)

Amikor először hallottam a hannoveri Expo szignálját, amit a Kraftwerk legénysége készített, félmillió márkáért, akkor nagyon tetszett. A szignál pofátlan, remek robothangok, igazi Kraftwerk hangulat. A kislemezt egy olyan barátomnak mutattam meg először, aki még nálam is jobban szereti őket, és betéve tudja az egész történetüket. Csak ennyit mondott, én meg szomorúan bólogattam: Ezeknek a csávóknak megállt az órájuk!- Az EXPO2000 remixeit tartalmazó kislemez, hiába hangulatos, hallgatható, kraftwerkes, sajátos világú, ez most, itt, tőlük, nagyon kevés. Söt!!! Az a legnagyobb baj hogy semmivel sem több, jobb, mint az évtizedekkel ezelötti lemezeik. Amit itt hallunk, azt már korábban is megcsinálták ők maguk. Sajnálom, de nagyon.

Értékelés: Sok pénz, sokadik bőr ugyanarról 1/10



>>Már megjelent>>

DE-PHAZZ
Godsdog (UCMG/Hungaroton)

A német tánczene jelenlegi legizgalmasabb zenekara a második lemezével visszavonhatatlanul a világhír közelébe került. Egy karnyújtásnyira. Könnyed, a 20-as, 30-as évek világát idéző dalok, itthon is teljesen rádió kompatíbilis slágerek. Söt a The Mambo Craze c. nóta az új Toyota Celica reklámfilmjében is szerepel. Az idősebb zenehallgatók szemébe is könnyeket csalhat az album. Pit Baumgartner és csapata tavaly egy sikeres német turnéval zárta az évet, idén pedig csak rajtuk áll, hogy megúszhatjuk-e egy masszív nyári De-Phazz sláger nélkül. A rádióállomások Indiától Kanadáig nem győzik eleget játszani a dalaikat. Talán itthon is megállnák a helyüket bármelyik kereskedelmi rádió műsorában.
Végre slágerek, amik nem nyálasak! Ébresztő!!!!

Értékelés: Mesés zene, hibátlan hangulat 8/10



>>Már megjelent>>

OLIVER BONDZIO
In case of... (Harthouse/UCMG)

A Hardfloor nevezetű alapzenekar egyik fele első mixalbumával jelentkezett. Ez az információ már önmagában is viszketésre készteti a műfaj híveinek pénztárcáját. Aki viszont belehallgat a lemezbe, az már nehezen ússza meg vásárlás nélkül. A tracklista hibátlan, Ken Ishii, Justin Berkovi, Hardfloor (na ja!) és maga Oliver Bondzio felvételei korrekt keverésben. Ahogy azt kell. A mai tánczenei túlkínálatban ritka az ennyire egységes mixalbum. A lassan már cikivé váló jelző itt csupa nagybetűvel írandó!!!! TECHNO. Se több, se kevesebb. A hétvégék elengedhetetlen kelléke lesz az In case of... Buli előtt, után, helyett. :)))

Értékelés: Nagyon szigorú 7/10



>>Megjelenés március végén>>

GOLDEN TONE: MICRO DATA/LIVE, BERLIN '99
(GPS/UCMG Magyarország)

A zaj és a zene fogalma elválaszthatatlan, attól függ mennyire toleráns a hallgató. Nem szépítem a dolgot, itt zajról van szó. De komolyan. Aki egy kis muzikalitást is keres, az messzire kerülje el ezt a lemezt. Sokszor és sokan fejtegették már azt, hogy milyen lesz a jövő zenéje. Most 2000. elején még mindig csak a sötétben tapogatózunk. A Golden Tone koncertalbuma az, ami az alagút végére egy kis fényt varázsol. Gyakorlatlan személyek könnyen zavarba kerülhetnek, mert a „zene" leginkább azokra a régi szép napokra emlékeztet, amikor még mindenki magnóról töltötte be a programokat (C64/Spectrum). Az a vicc, hogy aki csak egyszer is táncolt önfeledten egy techno partin, az élvezni is tudja majd, 100 év múlva pedig alapmű lehet majd a micro data.

Értékelés: Ma még korai megítélni –/10

JÁTÉK

YONDERBOI JÁTÉK



A „Shallow and Profound" c. al
mon megtalálható az a dal is, a
Yonderboi számára meghozta a
ső nemzetközi elismeréseket.
A címe: *Riders on the Storm/*
Solidism.

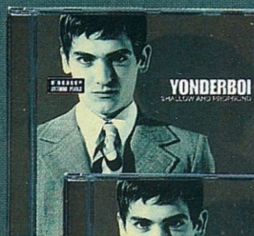
Melyik híres amerikai zeneka
szerzeménye az eredeti mű?

1. Nena
2. The Doors
3. Duran Duran

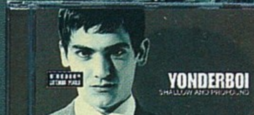
A helyes válaszokat beküldők
5 szerencsést Yonderboi CD-v
jutalmazunk meg.

A válaszokat az alábbi címre várjuk: 2000. március 29-ig. Budapest 35. Pf. 141. 1306

A PALOTAI JÁTÉK NYERTESE
Berta Zsolt, Pécs
Szilágyi László, Orosháza
Hegedűs László, Óhid
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
Oberhauser Dávid, Baja











A HÓNAP DVD-I



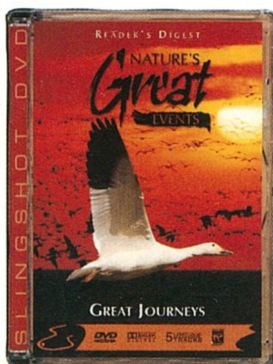
>>Már megjelent>>

ANGYALOK VÁROSA

Az újrafeldolgozás kortünet. Mindent újra felhasználunk, a szemetet, a régi slágereket, klasszikus filmeket. Sajnos a legtöbb esetben az eredmény messze elmarad az eredeti színvonalától. Ez a film azonban kivétel, a film Wim Wenders: *Berlin fölött az ég* c. klasszikusának amerikai újraértelmezése. Az angyalok közöttünk élnek, vigyáznak ránk, átkísérnek minket a túlvilágra, ha eljött az ideje. De mi van akkor, ha az egyik angyal (Nicolas Cage) szerelmes lesz egy orvosnőbe (Meg Ryan), aki nem hisz a túlvilágban? Legalábbis eleinte... A film azokról az értékeinkről szól, amiket legtöbbször észre sem veszünk. Félelmetesen tanulságos mese arról, hogy miért érdemes embernek lenni.

Extrák: Magyar feliratozás, hogyan készült, interjúk, zene: U2, Peter Gabriel, Alanis Morissette...

Értékelés: Gyönyörű képek, szívszorító vég 9/10



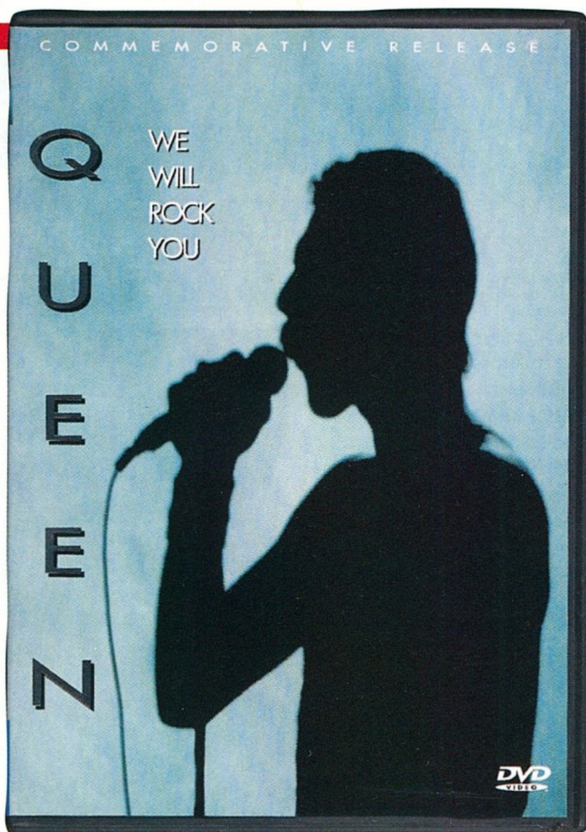
>>Már megjelent>>

NATURE'S GREAT EVENTS

Ez a természetfilm más mint a többi. A Reader's Digest sajátos módszert választott az élővilág bemutatására. A természet igazi drámáit fűzték össze. Nincs narrátor, áltudományos szövegek, csak zene és képek. Egy hatalmas utazás, a sivatagoktól a sarkvidékig. Fantasztikus jelenetek sora, vadászó oroszlánok, tojásaikat védő madarak, 120 millió rák, akik minden évben visszatérnek oda, ahol születtek. Az abszolút profi vágásnak és szerkesztésnek köszönhetően a film ügyesen egyensúlyoz a hatásvadászat és a korrekt szórakoztatás határán. A természetben az erősebb legyőzi a gyengébbet. Most én maradtam alul. Ez a film leterített. Hagyd magad te is elvarázsolni.

Extrák: Trailerek

Értékelés: Látni kell, többször is 7/10



>>Már megjelent>>

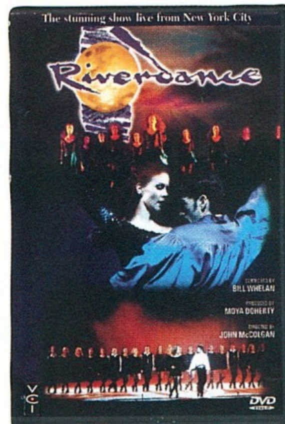
QUEEN: WE WILL ROCK YOU

A Queen történelmének összes hatalmas slágere egyetlen lemezen!!! A DVD sajnos nem tartalmazza azokat azokat az extrákat, amiktől a film több lehetne mint videokazettán volt. A dalok ugyanazok, Freddie csúcsformában, még fénykorában, hiszen a film 1982-ben készült. Ma már ez az egész rocktörténelem. A zenekar a saját megaslágereiken kívül, még a Jailhouse Rockba is belecsap. Elvis szelleme headbangel. A filmet a Beatles Let It Be c. filmjének rendezője rendezte, aki most sem vallott szégyent.

Extrák: Nincsenek

Értékelés: Ha hiányzik a gyűjteményből 8/10

„A hónap DVD-ire a monumentalitás jellemző. Mindegyikre. Hatalmas táncshow, hatalmas koncert, hatalmas zuhanás, hatalmas utazás, hatalmas baromság."



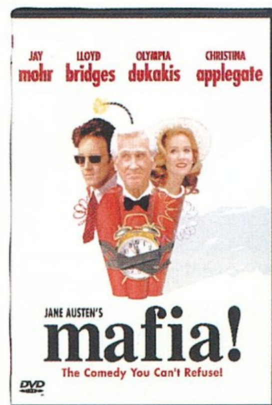
>>Már megjelent>>

RIVERDANCE

Az igazság az, hogy utálom a táncfilmeket, persze ezért nem is láttam sokat. Pedig megpróbáltam, de eddig valahogy nem sikerült egyet sem végignézni. Először most is feszengtem, bár a tények elég meggyőzőek voltak. Valódi előadás, New York, Radio City Music Hall, Amerika egyik legreprezentatívabb koncertterme. Aztán már csak a végén eszméltem. Lenyűgöző koreográfia, profi táncosok, igazi varázslat. Ha egy este szeretnéd meglepni a szüleidet, kedvesedet, ez az ami szóba jöhet.

Extrák: Interaktív menük, biográfiák, hogyan készült

Értékelés: Tánc, zene, tökéletes előadás 7/10



>>Már megjelent>>

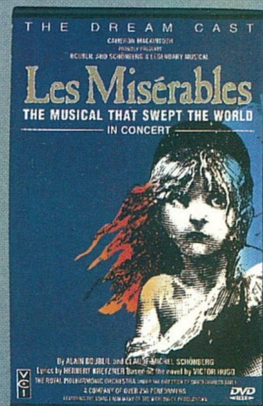
MAFFIA!

A nevetés jó hatással van ránk. A röhögés pedig egyszerűen elmossa a problémáidat. Ez a film pedig kiakasztja az álkapcsodat. Bármelyik gengszterfilm hibátlan paródiája lehetne, de konkrét művekre is ráismerhetsz, Casino, Forest Gump. A legócskább poénok is ülnek, mindennek megvan a helye. Külön figyelmet érdemel a pénzszállítás speciális módja dömperrel, vagy az a jelenet, amikor 20 percig csak a birkák beszélnek magyarul. És milyen igazuk van!

Extrák: Magyar szinkron, interaktív menük

Értékelés: A legjobb poénokat csak sokadjára veszed észre 9/10

DVD JÁTÉK



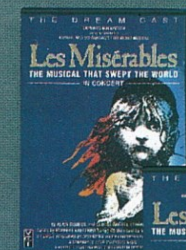
Azok között, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, 3 db DVD-t sorsolunk ki! A nyeremény a *Nyomorultak* c. musical speciális koncert-változata, a Royal Philharmonic Orchestra előadásában.

Ki írta a Nyomorultak című regényt?

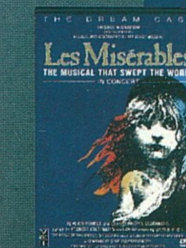
1. Victor Hugo
2. Lara Croft
3. Edgar Allan Poe

A válaszokat 2000. március 29-ig várjuk az alábbi címre: Budapest 35 Pf. 141. 1306

A FOCI JÁTÉK NYERTESEI:
Somogyi Béla, Budapest
Kádár Lajos, Ajka
Zelina György, Budapest









PSM VERSUS... MURÁNY

IRIGY HÓNALJMIRIGY

A HUMORISTÁK NEM MINDIG VIDÁMAK CIVILBEN IS. DE EZ A ZENEKAR EGÉSZEN MÁS HELYZET. HA MÁR KÉT MIRIGY TAGNÁL TÖBB VAN A HELYISÉGBEN IZZANI KEZD A LEVEGŐ.

Helyszín: **Murányi Kereskedőház,** Mammut Üzletközpont 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. Tel: 345-8200 Fotó: **Bognár József**
Szöveg: **Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor** Produkció: **kszk+szgtof.productions**

A PSM meghívásos játékszeánszának első vendége az Irigy Hónaljmirigy legénysége volt. A fiúk egymás szavába vágva vetették bele magukat az alábbi játékok rejtelmeibe: *Driver * Poy Poy * Bust A Groove * Championship Motocross * Skull Monkeys*

Bevallhatjuk őszintén, sokat gondolkoztunk rajta, hogy milyen játékokat válasszunk ehhez a beszélgetéshez. Talán nincs is náluk pontosabb és hangosabb társaság. Évekkel ezelőtt, amikor először találkoztam velük a következő dolog történt.

Valaki mindig elkésik az interjúkról, az tény.

Ez lehet a riporter, vagy a riportalany(ok), fotós, vagy a komplett stáb. :))

A megbeszélt időpont előtt 15 perccel, már a teljes zenekar, 8 ember(!) várt ránk. Nem ismerek náluk flúgosabb társaságot, de az is tény, hogy a csapat körüli alaphangulat nem sokban különbözik a fellépéseiken uralkodó vidám káosztól.

Előrelátóan, most jóval korábban érkeztünk és éppen válogattunk a játékok között.

Azonban hamarosan feltűntek ők is. Sokkal hamarabb, mint vártuk.

Miután sikeresen bevettük a különtermet, egyből az után érdeklődtek, hogy van-e olyan játék, amelyikkel egyszerre tudnak játszani. Dühöngött a csapatszellem. Ez jó jel, két óra önfeledt játékhoz és egy kis beszélgetéshez.

A csapat által első ránézésre legjobbnak tartott játék a *Driver* volt.

LEVEL 1

A legnagyobb csalódást természetesen az okozta, hogy mindenki nem tud egyszerre játszani.

Az egyéni próbakörök után, a Pursuit versenymódot szavaztuk meg. A legnagyobb hangzavar a kézifékes fordulókat és az elhibázott sikátorbejáratokat kísérte. A csapat lelkesen biztatta, vagy zavarta a sofőrt. A legjobb mutatványokat, élénk szakmai kommentárok kísérték:

„Kérek egy kávét!" – triplaszaltós landolással egy kávéház teraszára zuhanva. „Menj neki!!!" – megtörtént. „Valahol itt ittam egy kávét!" – egy ismerős sarok San Franciscoban. – „Hadd kérjem el a TV távirányítót!" – egy jószándékú navigátor.

Általános rombolás, ámokfutás San Francisco utcáin. :))

Meglepő módon egyszerre voltak lelkesebbek és jólneveltebbek, mint egy csapat napközis.

Becsületesen egymás után garázdálkodtak. Borulások, vad röhögés, dudálás, fékcsikorgás, padlógáz. A csapatszellem azonban erősebbnek bizonyult és egy olyan játék után néztünk, amiben akár négyen is lehet egyszerre játszani.



Össznépi koncentrálás és egy ellendrukker.

LEVEL 2

A *Poy Poy* pont ideális játék a kollektív őrületre.

Akinek nem akadt, nem jutott joypad, az ismét a TV távirányítóval szállt be a küzdelembe. Nyert. :))))

„Most már mindenki tud magának választani! Tomi van a csajjal! Én vagyok a piros! Én az öreglánnyal leszek! Én Hubba vagyok! Én miért nem tudok választani?"

A kezdeti izgalom csak tetőzött, amikor elkezdődött a küzdelem. Az Irigy Hónaljmirigy válogatott csapata Godzillával és saját magával vette fel a küzdelmet.

„Melyik vagyok én? Poingggggg! Engem most nagyon kicsinált valaki! Az anyám! Saját magamat robbantottam fel! Én voltam! Veszélyben vagyok már megint! Nyomjunk meg minden gombot! Rajta vagyok! Én vagyok te!"

A mérkőzés vége igazságos döntetlen lett. Legalábbi így emlékszem.

LEVEL 3

Bust A Groove.
Bevallhatjuk a PSM csapata

JÁTÉK

Az Irigy Hónaljmirigy kabalafigurája, jelenleg klónoztatja magát, és a plüsshorda hamarosan beveszi az üzleteket. A figurák teljes bevétele a stómában szenvedő beteg gyerekeket támogatja. A *PSM* lehetőséget kínál a legszerencsésebbnek, hogy az idők végezetéig bitoroljon egy ilyen kedves jószágot. Mindössze erre a kérdésre kell helyesen válaszolni 2000. március 29-ig.

- Mikor volt az Irigy Hónaljmirigy koncertje a Budapest Sportcsarnokban?

A válaszokat erre a címre küldhetitek:
1306 Budapest 35 Pf.: 141



A kis édes.

MI LENNE HA?

Az Irigy Hónaljmirigy tagok eltérő verziói egy saját PlayStation játékról, aminek a főszereplője a Mirigy kabala lenne. Ez biztos.

- El kellene jutni egy Irigy Hónaljmirigy koncertre.
- Sorban állni, és jegyet venni.
- Időre a színpad mögött átöltözni.
- Eljutni a színpadig.
- Michael Jackson arcát leszakítani.

Ez a változat mindenki tetszését elnyerte:

- Tommy Lee kezéről lecsapni Pamela Andersont.

ezt várta a legjobban. Mit tudhat az a nyolc ember egy táncpárbajban, akik a legsúlyosabb koreográfiákat is simán nyomják a koncertjeiken.

A hatás leírhatatlan. Leginkább egy floridai discoértekezlet és egy házibuli amorf keveréke.

„Nagyon jóóóóóóóóóó! Nyíl, nyíl, nyíl, kör, kör, de ritmusra! Én táncolnék veled!"

Ha valaki hallott már több zenészt egyszerre beszélni, el tudja képzelni mennyi idő alatt látták át a feladatot. Másodpercek alatt a tánciskola haladó tanfolyamán érezhettük magunkat.

Travoltaaaaaaaaaaa! Viszonylag gyenge mozgással, de nyertél! Imi jó s...-ed van!

A korrekt testmozgást és a zeneelméletet azonban hamarosan egy új szenvedély alázta le. A gravitáció. Valaki felfedezett az asztalon egy motokrosszos borítót.

LEVEL 4

Ha valaki még nem tudná a Mirigyekhez a rock áll a legközelebb, a zenei irányzatok közül.

Élénk bólogatás fogadta a Championship Motocross zenéjét.

„Miért nem erre táncoltunk az előbb?"

Sem a fizika szabályai, sem a korlát, de még a pálya nyomvonala nem bírták a nekiveselkedetteket meghatni.

„Hú de meleg helyre ugratok! Fékezni kell? Hibátlan!"

Az éles küzdelem hátterében azonban már egyértelműen a játék zenéje és a rock klasszikusok a téma. Váltani kell.

LEVEL 5

A harc, motorozás, és a táncpárbaj után a *Skull Monkeys* vezette le a kedélyeket.

A grafika, azaz a gyurmaanimáció hibátlan, az egész nagyon vicces, de:

„Nekünk a 3D-sek jobban tetszenek. A *Driver* jobb volt! Nem megy neked a majmokkal?!"

A mászkálós, platform játékok egyik ásza most nem aratott egyértelmű sikert.

Az időnk is lassan a végéhez közelít.... Játszunk-e valamit újra a végső ítélet előtt?

Ezen a ponton azonban, a vélemények kezdtek erősen eltérni. A *Driver* és a *Poy Poy* találtatott a legkedvesebbnek. Majd egy élénk és általános vidám kavalkád vette kezdetét, fotózásra előkerült az új Jolly Joker, a Mirigy figura. Plüssből. Egyszerre bűn ronda és ellenállhatatlan. Az Irigy Hónaljmirigy kabalafigurája azért öltött most testet, hogy a stómás beteg gyereken segítsen. Hamarosan a boltokba költöznek a Mirigy figurák, az egész horda árának bevételét pedig a beteg gyerekek kapják meg. Korrekt. A srácok felajánlották, hogy a *PSM* olvasói közül egy szerencsés természetesen ráteheti a kezét egy babára, ha a játékban szereplő kérdésre helyesen válaszol. Áll az alku?

Az öt játék közül a *Driver* aratott osztatlan sikert. A Poy *Poy* és a *Bust a Groove* holtversenyben a második helyre szorult. A csapat viharosan távozott, ahogyan érkeztek.

Még soha nem volt ennyire feltűnő a csend, mint miután magunkra maradtunk.

Azon töprengtünk, hogy létezik-e flúgosabb csapat, ahol ilyen hihetetlen összetartás van?

Ezek a fickók semmit sem változtattak. Nem lettek sem beképzeltek, sem becsavarodottak.

Pedig lenne mire. Az aktuális nagylemezükből már több mint 65 000 db fogyott el.

Ezek javíthatatlanok. Csak így tovább. ■



Na most figyelj, padlógáz!



Driver: Nagyon várjuk!



Nyíl, nyíl, nyíl, nyíl, iksz!!! De ritmusra!!!



Fel! Mondom, fel!!



Izzik a levegő, nemsokára elszabadul a pokol.

Levélcím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141.
E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

EGY, A PS1 JÖVŐJÉÉRT AGGÓDÓ OLVASÓNK LEVELE * SZTÁR LEVÉL METAL GEARREL * APRÓ KÉRÉSEK * ÉS PERSZE A NYERTESEKET IS KISOROLJUK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja:
dr. **KLAUSZ ANIKÓ**



HÁT LEVELEZNI,

azt úgy látszik nagyon szeret mindenki, mert annyi levelet kaptunk, főleg rajzokkal, hogy majdnem beleszakadt, aki hozta. Rengeteg megfejtés is jött a különböző pályázatokra, úgyhogy ismét nem marad rajtunk egyetlen figura sem, de először nézzük ezt az igen érdekes kérdést:

„(...) Hát igen, jön a PS2. Ezzel rá is térek a kérdésemre: Mint tudjuk, a PS1 már 1994-től létezik, és azóta igen nehéz volt felvennie a versenyt más játékoknak vele. (inkább konzoloknak, ugye? – szerk.) Az idők során a legkedveltebb konzollá vált, egészen máig az olyan játékok létrejöttéig, mint pl. a Final Fantasy VIII. vagy a Resident Evil 3. (stb.) A kérdésem a következő lenne, ami miatt szerintem nem csak én, hanem még nagyon sok PSX tulajdonos aggódik: Önök szerint a PlayStation 1 2000-ben az utolsó évét tölti be? Kicsit bővebben: 2001-ben, mikor már a PS2 hazánkban is kapható lesz, gyártanak-e majd PS1-re játékokat, vagy a fejlesztés teljesen leáll a PS1-re? Szeretném ha a magazinban válaszolnátok a kérdésemre. (...)"
Nyeste Norbert, Mezőkövesd

Hát igen, sajnos vége lesz a PS1-nek, de teljesen. Mintha elvágták volna. Soha többet nem fejlesztenek rá a PS2 megjelenése után, sőt, állítólag 2001 január 1-én az összes PS1 konzol leáll majd, és a továbbiakban csak egy PS2 reklám fut majd rajtuk, aztán még az se... Mindjárt a könnyeim is...

A fenti válasszal kapcsolatban az az érdekes, hogy egyáltalán nem igaz. A jelek szerint az ötven-hatvan millió eladott konzol olyan erős piacot jelent, hogy a fejlesztő cégek ezt nem kívánják kihagyni. A programok előállítási költsége PS2-n várhatóan sokkal magasabb lesz, hiszen a gép igényesebb grafikát támogat majd, eleinte csak (?!) néhány millió vevő lesz a software kínálatra, ismeretlen gépen tovább nyűglődnek a fejlesztéssel, mint a jól kitapasztalt PS1-gyel... Soroljam még? Az is csoda, hogy egyáltalán valaki fejleszt PS2-re... Na ez azért túlzás, hiszen aki elsőnek a piacon van, az nagyot fog a későbbiekben aratni, de egyelőre jellemzően a legnagyobb cégek (akik megengedhetik maguknak) és a vállalkozó szellemű ek (akiknek nincs mit veszteniük) fejlesztenek PS2-re. De már így is vannak néhányan.

Az átállás, mint minden ilyesmi, fokozatos lesz. Kezdenek szép lassan az új konzol felé fordulni, ahogy egyre többen veszik meg, és ennek következtében egyre olcsóbb és elterjedtebb lesz. Sokan fogják lecserélni az elkövetkező években a magyar olvasók közül is a PS1-et PS2-re. Ez a dolgok rendje.

A játékok közül megfigyelhető, hogy az olyan monumentális alkotások mint a *Final Fantasy*, és az alap játékok, *Tekken, Ridge Racer* fordulnak a PS2 felé. A hangsúly azonban egyelőre a PS1-en van, és marad is, hiszen józan számítások szerint ez hoz több profitot.

Erről ennyit. Most egy nagyon fiatal levélíró rendkívül aranyos irománya következik, ígérem mindenkinek tetszeni fog:

„Kedves Nénik és Bácsik!

Megkaptam az ajándékot, aminek nagyon megörültem. Bár Komodo Moe félelmetes lény, én mégsem tartok tőle. Megkértem, hogy vigyázzon ránk és űzze el az esetleges rossz dolgokat és embereket."

Csiszár Nóra, Budapest

A Modern Ima Moe-hoz, nem? Mindenesetre nagyon figyelemre méltó, hiszen rendkívül eredeti gondolatot tartalmaz. Nóra egyébként verseket és képeket is mellékelt, dolgozhatott rendesen, köszönjük.

Az Animorphok már reszketve várják új gazdáikat, hogy oda-vissza átváltozásaikkal szórakoztathassanak mindenkit. Nem is beszélve Cocoról. Íme a szerencsések, akik válaszukban az idei ősztől Karácsonyig tartó időszakot jelölték meg, hiszen a PS2 legutolsó információink szerint akkor kerül bemutatásra Európában.

SZTÁR LEVÉL

„Kedves PSM!



Először is szeretném megköszönni a sok naprakész információt, amit tőletek kapunk. Az újság szuper. Így kell kinéznie egy újságnak 2000-ben. Mikor PC-s barátaimnak megmutattam, tátva maradt a szájuk. A Demo CD telitalálat. (még sosem volt vele gondom!) (...) A *PSM* Karácsonyi Különszámát sehogy sem tudtam megszerezni, még a szomszédos városokból sem (...)"
Acsódy Péter, Oroszlány

A rajz nagyon jó, tehát sztárlevél, a kívánság pedig teljesül – nemcsak Mandarin Spawn figurát kapsz, hanem a Különszámból is küldünk neked egyet. Elkésett karácsonyi ajándék, oké?

Boros Péter, Budapest – Tobiast kérte
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót – Psycho Mantis
Strobel Ádám, Győr – Rachel
Szilágyi László, Orosháza – Coco
Urbán Zsolt, Kosd – Dr. N. Gin
Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa – Ax
Komlós István, Budapest – Jake
Kocsis Júlia, Budapest - Marco

Az Igazság Fájl beküldője, Nagy Károly Gray Thundert ölelheti majd keblére. Az a nagy rinó, tudjátok...

A rovat végén, szokás szerint a nyifi-nyafi kap helyet, vagyis az apró tüskék, jelentéktelennek tűnő apróságok. De mivel egyesek szerint Isten a részletekben lakozik, nem hagyhatjuk annyiban a dolgot. Úgy mint:

„(...) az összes szám megvan, de a Karácsonyi Különszám demoja hiányzik. Nemrég költözködtünk, és a pakolásnál eltűnt, nem találom. Kérlek, segítsetek! (...)"
Ortmann Krisztián, Dorog

Ezt speciel meg tudom érteni, mert mi is nemrég költözködtünk, és talán csak az ötven kilónál nehezebb, vagy legalább szekrény nagyságú dolgok nem tűntek el. Küldünk egy lemezt. Ami egyből magával vonja majd, hogy megtalálod az elveszettnek hitt darabot, de nem baj.

„(...) Én mindig megveszem, és előszeretettel olvasom. (Na mit, vajon? – szerk.) De sajnos van egy nagy bajom. A PSM 05. számú CD-je sajnos eltörött. (...)"
Oláh Attila, Mezőtúr

Vajon mit csinálsz te azzal a CD-vel, hogy eltörik? Én egyszer direkt próbáltam összetörni egyet, és alig sikerült – meg is állapítottam, hogy a piramisokat csak egy valami élheti túl, a CD. Azért ne aggódj, kapsz még egy esélyt az élettől. Aztán ha az is eltörik, ne írj!

Fiúk, lányok, kutyák, Furbyk jó játékot, írjatok és csak törögessétek a demo CD-ket, addig elfogy a raktárkészletünk egyszer. Ne feledjétek: az Igazság Fájl jövő havi díja egy Furby, (elemet is küldünk, de külön, hogy ne kapjon frászt a postás) szóval érdemes! Haverok, buli, PSX! ■

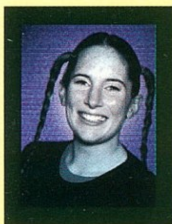
Írjatok!

nekünk az Igazság Fájl rovatba, a Butik pályázataira, vagy akármi másról a Visszhangba! E-mail-eket is szívesen látunk, a címek a rovat tetején olvashatók. Az egyéni, ízléses és érdekes tartalmú levelek a hónap SZTÁR LEVELeként külön ajándékot érdemelnek.

LETÖLTÉS

KÉREM, ÁLLJANAK A STARTVONALHOZ – INDUL AZ 56. LEMEZ





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Micsoda fantasztikus nap a mai a *PSM* fekete pályáján! Az időjárás tökéletes, a szerelők az utolsó ellenőrzéseket végzik az autókon, a versenyzők most öltik fel tűzálló ruhájukat. És itt jönnek az autók: 5-4-3-2-1. A *Le Mans* és a *Rollcage Stage* fej-fej mellett, és ahogy a kanyarba érnek, a *Demolition Racer* is felzárkózik. A *Space Debris* keresztültör a tömegen, hogy az első lehessen. Micsoda egy, ööö, bizarr verseny lesz ez...

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az ⊗-et használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!







Száguldj végig a pályán, és figyelj a gyors, éles kanyarokra, mint amilyen ennek az alagútnak a végén is található, valamint a többi, hasonlóan veszélyes versenyzőre.

Le Mans 24 Hours

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Versenyautó szimulátor
■ VERZIÓ:	Játszható demo

Már több, mint 75 éve versenyzők, szerelők, autók és rajongóik özönlenek Észak-Franciaországba, hogy ott lehessenek a sport leghíresebb versenyén – a Le Mans 24 Hours-n. Nincs más verseny, ami ilyen sokat követelne a versenyzőktől. Már az dicsőségnek számít, ha valaki végigvezeti a versenyt, és akkor még a győzelemről szó sem esett. A siker hónapokig tartó tervezésen, és a pontosan kidolgozott versenystratégián múlik. Az Infogrames játéka ennek a hangulatnak a visszaadására törekszik.
A demoban teljes 24 órán át játszhatsz (nos, feltéve, ha állandóan ismétled) – egy GT2-t vezetsz majd a Team Augusta csapat színeiben. Rengeteg lehetőség áll rendelkezésre, így autódat a saját specifikációid szerint állíthatod be. Az időjárástól függően lecserélheted a kerekeidet, vagy állíthatod a kormányművet. Vagy, ha esetleg túl lassúnak találod a verdát, próbálj az üzemanyagtöltéssel vagy az aerodinamikával variálni. Az autód bírja a sérüléseket, úgyhogy nosza neki...

■ Irányítás:

△	nézetváltás
⊗	gyorsítás
▢	fék/hátramenet
START	szünet/menü
R2	tolatási limit fel
L2	tolatási limit le
→←	kormányzás
↑	reflektor
↓	hátsó nézet

■ Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban lehetőséged lesz valós időben végigvezetni a maratoni 24 órát.

■ További infók:
A Le Mans fontosabb részleteinek visszajátszásához nézd meg a PSM07-ben található leírást.

Colony Wars: Red Sun

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Űrbeli akció/stratégia
- **VERZIÓ:** Játszható demo

A PlayStation válasza az *Elite*-ra, a *Red Sun* a *Colony Wars* sorozat harmadik része. Egy űrhajó parancsnoka vagy, és küldetéseid alatt vagy gazdagszol, vagy pedig meghalsz a vákuumban. Kezdetben még csak egy jelentéktelen szereplő vagy a Föld elleni összeesküvés játszmájában, azonban, ahogy telik az idő, egyre fontosabbá válik a szereped.

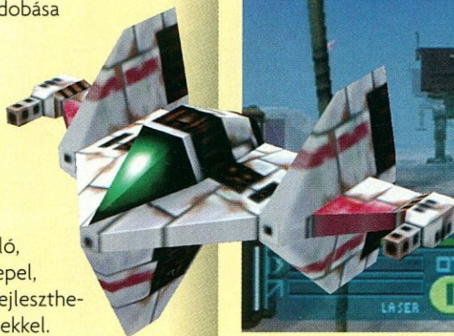
A demoban két küldetés közül választhatsz: Defence (Védelem), vagy Escort Duty (Kíséret). Az elsőben meg kell védened a Marjorie's Kitchent, amely támadás alatt áll, és segítségre szorul; itt az összes ellenséges hajó megsemmisítése a cél. Ha elfogadod a küldetést, 10,000 Credit üti a markod, valamint a sikeres teljesítés utáni fejpénzek – a küldetés után eljátszhatod az egészet a Marjorie kaszinójában. A második küldetésben egy felszíni konvoj védelmében kell segédkezned. Maradj a konvojjal, és óvd meg a veszteségektől – a jutalmad 8,000 CR és a fejpénz.

Irányítás:

□	elsődleges fegyver kiválasztása
⊗	tűz az elsődleges fegyverrel
△	célpontváltás
○	másodlagos fegyver kiválasztása
○	(lenyomva tartva) tűz a másodlagos fegyverrel
R1	tolóerő
L1	hátramenet
L1	(duplán) utánégető
R1	(duplán) hátramenet utánégetővel
L2	forgás balra
R2	forgás jobbra
L2+R2	hátsó nézet
L2+R2+○	rakétaelterelő kidobása

Egyéb jellemzők:
A *Colony Wars: Red Sunt* nem az ellenséges erők, hanem a *PSM* támadja meg a 80. oldalon.

További infók:
A teljes verzióban 50 különálló, többcélpontos küldetés szerepel, plusz nyolc különböző hajó fejleszthető fegyverekkel és felszerelésekkel.







Rollcage Stage II

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Jövőbeli verseny
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Ez a gyomrokat is próbára tevő racer, amelyet a nagysikerű *WipEout* sorozat ihletett, a gravitációt megtagadó motoros őrület világába repít. A Bill és Ted időutazó kalandjaira emlékeztető pályákon csöveken keresztül száguldasz olyan túlvilági sebességgel. Az első rész az egyik legeredetibb versenyjáték volt a konzolon, és a feljavított MI és kezelés miatt most még jobb, mint valaha.

A demoban az Arcade (egy csomó felvenni való extrával) és Scramble (itt meg kell állnod az ellenőrző zónákban) módok között választhatsz. Bár ez túl egyszerűnek tűnhet, egy gondatlan ujjmozdulat az utolsó helyre taszíthat vissza, vagy ha pechesebb vagy, a szakadékok mélyére.

Tartsd észben, hogy jó a száguldás, de az irányítás minden. Válaszd ki a három járgány egyikét, és repessz végig a pályatrión. Van még egy kétjátékos Combat (csata) mód is, ahol a végsőkig küzdhetsz egy barátoddal.

Irányítás:

START	szünet
⊗	gyorsítás
□	fék
△	hátramenet
○	előre nézés
L2	közelítés
R2	távolítás
L1	egy lövés
R1	két lövés
↑	célzás
↓	visszapillantó
→←	kormányzás

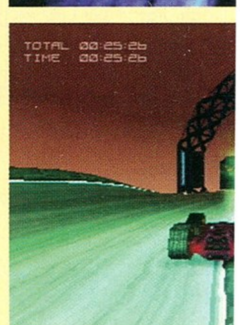
Analóg módban (a LED piros) a bal kar kormányoz

Egyéb jellemzők:
A kész verzióban 50 autó, 60 pálya és 14 játékmód szerepel, köztük a Destruction (pusztítás), Survivor (túlélő), a Pursuit (hajsza), és a félelmetes kétjátékos Combat (csata), ahol a játékosok deathmatch stílusban küzdenek, amíg az egyik le nem zuhan.

További infók:
Leírás jövő hónapban!







Fel, le, körbe, körbe. Csak erős gyomorral állj neki az Arcade módnak. A Scramble módban pedig vigyáznod kell majd, mint elefántnak a porcelánboltban.



Kíséretet elvállalni veszedelmes döntés. Kemény tűz alá vesznek, és ha be akarod gyűjteni a fejpénzt, pontosan kell céloznod...



A világ megmentéséhez boszorkányos ügyességű ujjakra lesz szükséged, ha el akarod kerülni az ellenséges tüzet.



Space Debris

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Űrbéli lövöldözős
■ VERZIÓ:	Játszható demo

Ebben a földönkívüli lövöldözősben James Bryant, az ászpilóta szerepébe bújhatsz. Az Egyesült Földi Védelmi Osztag tagjaként egyedül egy kínos helyzetben találja magát, mikor egy idegen hajókból álló csapat lép be a naprendszerbe. Osztagának maradéka visszavonult, és ahogy az ellenség halad előre, Bryantnak nincs más választása, mint belevágni a lehetetlenbe: harcolni. Csak ő mentheti meg magát és azt a maradék emberiséget. De hát kinek kell kifogás, mikor a hullámokban érkező öngyilkos idegeneket irtja a klasszikus gombgyilkos módszerrel?

A demoban egy aszteroidamező a helyszín, és a csapatod egyik tagját elfogták az idegenek. A küldetés: megtámadni az idegen hajót, elpusztítani a harcosokat, megmenteni a társadat.

■ Irányítás:

⊗	Tűz
△	„Okos" bomba
▢	Rakéta
SELECT	Nézetváltás
START	Pause
L1	Balra
R1	Jobbra
L2	Fék
R2	Gyorsítás

■ Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban hat űrhajó közül választhatsz, mindegyik saját tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkezik. Lineáris és szabadon bejárható részeken kell magad keresztülharcolni, miközben ámokfutó módon lövöldözöl. Egyszerűen nem evilági... Jihhhháááá!!!

■ További infók:
A játékról bővebben olvashatsz a *PSM* 08. számában.

CD-MELLÉKLET

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

Demolition Racer

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Kaland
■ VERZIÓ:	Játszható demo

Pusztíts, törj, zúzz szét mindent, amit csak látsz, a saját autódat is beleértve. Mocskos egy játék, de valakinek ezt is le kell játszania. Az olyan jellemzőkkel, mint a találóan elnevezett Death From Above (Halál A Magasból), és az öngyilkos Deathmatch Bowl a *Demolition Racer* komoly szellemi ferdülésekre utal – terhes nők és szívelégtelenségben szenvedők konzultáljanak orvosukkal, mielőtt kipróbálnák...









Mint a Vadnyugat. **Totális pusztítás – csak ez áll közted és a siker között.**

MediEvil 2

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Kaland
■ VERZIÓ:	Videó



Valami őrült kiásott egy tiltott varázskönyvet, amely véget vethet az általunk ismert civilizációnak. Zombik, démonok, és hasonló kedves fiúk – ebben a környezetben egy tetem szerepét kapod. Tartsd észben: a térdcsont kapcsolódik a combcsonthoz...









Nem véletlenül hívják **Sötét Középkornak. Ha a demo nem ijeszte el, meg kell nézned a következő havi játszható verziót is!**

Ghoul Panic

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Lövöldözős
■ VERZIÓ:	Videó

Próbáld képzeletben keresztezni a *Time Crisist* és a *Point Blanket*, mindezt egy kísértetjárta házban; nos, a *Ghoul Panic* ilyen. Gyors, agyas, és jó ok arra, hogy rögtön vegyél egy G-CON45-öt. A Namco fejlesztette játékban a *Point Blank 1 és 2* rajongóinak egy rakás minijátékon kell magát átharcolnia, hogy leküzdhesse a főellenséget. Király. Most már azért félsz, ugye?...







Ha éjjel arra riadsz, **hogy valami puffan a földön, minden esélyed megvan rá, hogy már megint a G-Conoddal a kezedben aludtál el.**

Cool Boarders 4

■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: Snowboard szimulátor
■ VERZIÓ: Videó

Ideje felmarkolni a gyantát, a Bermudát, és irány a tenger! Ja, bocs, az a szörf. Nos, gyakorlatilag ugyanarról van szó, mosatlan hajuk van, és olyan ruháik, amik nem egészen passzolnak rájuk. A *PSM*-é az első pillantás a Sony snowboard-szim sikerére, a *Cool Boarders 4*-re. Booyakka, Booyakka.





A Cool Boarders 4 nagyobb, mint Big Daddy, a maga osztott képernyős többjátékos módjával, 30 pályájával, és titkos eseményeivel.

Grandia

■ KIADÓ: Ubi Soft
■ MŰFAJ: RPG
■ VERZIÓ: Videó

Ez a fantáziadús RPG egy mitológiával és varázslattal teli világba kalauzol el. Csak te, Justin, Sue-val és malacszerű állatkájával az oldaladon mentheted meg a világot. Ahogy az már lenni szokott. Számos veszélyes kaland során fedezed fel az ősi civilizációkat, és azt a hatalmat, ami a kőben rejlik. Teljesen jó.



Siess, hogy le ne maradj az UbiSoft RPG-jének első szerepléséről!

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

TÖBBEK KÖZÖTT...
- A GYÖNYÖRŰEN KIDOLGOZOTT **MEDIEVIL 2**
- A FERGETEGES TEMPÓJÚ **MICRO MANIACS**
- A VESZETTÜL PUSZTÍTÓ **DEMOLITION RACER**
- PLUSZ **N-GEN, RADIKAL BIKERS, WWF SMACKDOWN,** VALAMINT A LEGÚJABB STATISZTIKÁK AZ **LMA MANAGER**-HEZ!



MediEvil 2



Micro Maniacs



Demolition Racer



N-Gen

SZIGORÚAN TITKOS

EXTRA

HOGYAN HASZNÁLJUK A LETÖLTÖTT CHEATEKET

Rakj egy memóriakártyát a PS-be, és rakd be a demot. A főmenüből válaszd ki a Downloadot az ⊗-el, és nézd végig a játékállásokat a ↓ és ↑ segítségével. A kívánt mentést a ⊗ lenyomásával kiválasztva átkerül a memóriakártyádra – ezeket felhasználhatod a teljes verzióban.

Kizárólag a *PSM*-ben: a Download segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold fel a memóriakártyádra és..

Final Fantasy VIII

Ez a mentés egyenesen a kettes lemezre visz, 24 óra 51 perc játékidővel magad mögött. Egyszerű...



Medal Of Honour

A játék 99%-a teljesítve, minden rész elérhető. A maradék 1% a tied..



Tomorrow Never Dies

Ez a mentés megnyit minden pályát a játékban. Már csak végig kell játszani...



Tony Hawk's Skateboarding

Elérhető az összes pálya, és több szalag, mint egy stúdió raktárában. Király!



PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

MÚLT LAPOK

A *PSM*-TŐL KAPOD A CIKKEKET ÉS HÍREKET. MIT TEGYÉL, HA VALAHOGY KIHAGYTÁL EGY SZÁMOT? EZ AZ OLDAL SEGÍT – VAGY NÉZD MEG AZ ELŐFIZETÉST A 64. OLDALON.



A CD-n: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco GP, Bloody Roar 2, Colin Mcrae, Driver (demók), FF VIII, V-Rally 2...



A CD-n: Omega Boost, Croc 2, Anna Kournikova Tennis, Aironauts, Time Slip, Opera of Destruction, Total Drivin...



A CD-n: Speed Freaks, Tony Hawk's Pro., Bugs Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM Jammer Lammy, Tekken 3...



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks...



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demók)...



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross...



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland...



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek...



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs...



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek...

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONNAL!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

A LOTHAR, A CSODAKUTYA ELSŐ PÁLYÁJA ELKÉSZÜL, ÉS ÚJ KARAKTER SZÜLETIK...

Kedves *PSM* olvasó barátaim, üdvözöllek benneteket a Fejlődő Játék Útjának ötödik, y2k kiadású részében! Ebben a hónapban: egy extra szereplő a játékban, eggyel kevesebb a való életben.

December 23, csütörtök
Jó hangulatban válunk el Karácsony előtt. Mivel ez egy új korszak kezdete, íme egy gyors visszatekintés: a játék munkacíme jelenleg *Lothar – Wonderdog* (Lothar, a csodakutya). Lothar egy szakadt, cigiző kutya, aki egy küldetésre indul, hogy megmentse szőrös barátait, akiket a közeli állatmenhelyről rabolt el Vyvyan Sect professzor, aki állatokon végez kísérleteket. Lothar szövetkezni kényszerül leghőbb ellenségével, a Hajbunda elnevezésű macskával. Lotharnak mindenféle szörnyű nevű kutyakaját kell összeennie, hogy az így nyert különleges képességekkel végigmehessen a platform-orientált szinteken. Általában Hajbunda az, aki a kemény munkát végzi Lothar kajájának megszerzésében – egy kizárólag két játékos programról van szó. Miután a technikai demot bezártuk egy széfbe, elhagyjuk az irodát, és irány a Szomjas Teve. Boldog Karácsonyt!

Január 4, kedd
Nos – őszintén megvallva, egy kicsit homályos minden. Az én emlékezetes millenniumi pillanatom az volt, amikor beragadtam egy hotel liftjébe, de most ezt inkább hagyjuk; vissza a munkához. Phil, a producer ma délután behívott. Azt mondja, egy csomót intézkedett. Valami jól ismert cigarettagyártó cégről volt szó. Még semmit sem lehet tudni, de azt mondja, bizonyosodjak meg arról, hogy Lothar cigarettáit nem lehet fegyverként felhasználni. Ez egyébként is hülyeség.

Január 5, szerda
A grafikus srác, Keith megmutatja mindenkinek az új karaktert – Freddo a Béka. Az ötlete az, hogy Freddo minden pályán egy szennyvízcsatornában él. Lothar és Hajbunda eljöhetnek ide, hogy a segítségét kérjék, vagy új képességekre tegyenek szert, stb. Mike, a tesztelő azt mondja, egy krokodil jobb volna, én erre azt válaszolom: „Mit szólnátok egy patkányhoz?". Mindenki egyetért, és megszületik Ronnie, a Patkány. Kisebb vita kerekedik, hogyan lehetne őt egy titkos, irányítható karakterré tenni, de aztán úgy döntünk, hogy ebben a stádiumban még nem bonyolítjuk a dolgokat.

Január 6, péntek de.
Pályatervezőink elkészültek az első szinttel. Itt Lothar és Hajbunda rohan végig egy hétköznapi városközpont-környezetben, párkányokra ugorva fel, kukákat kiforgatva, autókat kerülgetve, ilyesmi. Keith tesz egy javaslatot egy bónuszpályára is Kutya- És Macskaeső címmel, ahol két kutya egy kézi ugrószőnyeget tartva kutyákat és macskákat pattintanak bele – ők egy épület tetejéről ugranak le – valami mentőszerű cuccba.



Január 6, péntek du.
Már épp indulnánk a Szomjas Tevébe, mikor Phil megbeszélést hív össze. Megköszöni munkánkat, és hatalmas sokkot kelt – bejelenti, hogy le kell mondania, valamilyen vita miatt a cigarettagyár szponzorálásával kapcsolatban!!! Totális katasztrófa. Azért nyertünk egy kis bepillantást abba, hogyan működnek a dolgok a magasabb szinteken. Mindnyájan lemegyünk a sörözőbe, hogy átbeszéljük, de Phil hirtelen felpattan, és kimegy. Hát, nem ez a legjobb módja annak, hogy az ember elkezdje az új évezredet... a bizonytalanság Damoklész kardjaként lóg a fejünk fölött..

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:
Új lehetőség áll elő, és megkapjuk a végső leadási határidőt. Kezdődjenek hát az éjszakázások és a kajarendelések!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...



COLIN MCRAE RALLY 2

SZERETED AZ AUTÓKAT? A PORT? SZERETED AZ AUTÓKAT ÉS A PORT? HA IGEN, DOBSZ EGY HÁTAST CODE-ÉK *COLIN MCRAE RALLY 2*-ÉNEK EXLUZÍV LEÍRÁSÁTÓL – CSAK A *PSM*-MEL!

PLUSZ! *Syphon Filter 2* – exkluzív leírás! • A *PSM* Japánba repül, hogy még többet tudhass meg a *PS2*-s *Tekken Tag*-ről, a *GT2000*-ről, és még sok más játékról! • *TOCA 3* – a legújabb hírek! • Még több *Final Fantasy* info • *Resi Evil: Survivor* – teljes leírás! • *ECW Wrestling* • Teljes Grand Prix körkép!

A 10. SZÁM ÁPRILIS 14-TŐL KAPHATÓ

ELEGED VAN MÁR A SAJÁT KÉPEDBŐL?

3 OSCAR-DÍJRA JELÖLVE!
- Legjobb rendezés
- Legjobb eredeti forgatókönyv
- Legjobb női mellékszereplő

JOHN CUSACK CAMERON DIAZ CATHERINE KEENER

A JOHN MALKOVICH MENET

SPIKE JONZE VÍGJÁTÉKA

A UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL bemutatja a PROPAGANDA FILMS/SINDLE CELL PICTURES produkciójában
JOHN CUSACK CAMERON DIAZ CATHERINE KEENER ORSON BEAN „BEING JOHN MALKOVICH" MARY KAY PLACE
és JOHN MALKOVICH zene CARTER BURWELL vágó ERIC ZUMBRUNNER díszlet K. K. BARRETT fényképezte LANCE ACORD executive producer CHARLIE KAUFMAN
MICHAEL KUHN producer MICHAEL STIPE és SANDY STERN STEVE GOLIN VINCENT LANDAY írta CHARLIE KAUFMAN rendezte SPIKE JONZE

www.beingjohnmalkovich.com

PROPAGANDA FILMS

DOLBY DIGITAL IN SELECTED THEATRES









UNIVERSAL

DANUBIUS

ÁLLJ BE A SORBA, ÉPPEN MOST INDUL...

FLAMEX FILM

PEPSI TÁMOGATÁSÁVAL